

L'anatomie du scénario -Nouvelle édition- (French Edition)

John Truby

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

JOHN TRUBY

L'ANATOMIE DU SCÉNARIO

COMMENT DEVENIR UN SCÉNARISTE HORS PAIR



NOUVELLE ÉDITION

Michel
LAFON

John Truby

JOHN TRUBY

L'ANATOMIE DU SCÉNARIO

COMMENT DEVENIR UN SCÉNARISTE HORS PAIR

Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Muriel Levet

Direction d'ouvrage : Ollivier Pourriol

Michel
LAFON

Titre original : *Anatomy of Story*
Copyright © 2008 by John Truby

© Éditions Michel Lafon, 2016

Photographies de couverture : © Shutterstock/Paraksa, © Shutterstock/Cico, © Shutterstock/
Ittipon

118 avenue Achille-Peretti
CS 70024 - 92521 Neuilly-sur-Seine Cedex
www.michel-lafon.com

ISBN : 978-2-7499-3234-7

Ce document numérique a été réalisé par Nord Compo.

À Jack et Amy

L'espace et le temps de l'histoire

Tout le monde sait raconter des histoires. Nous le faisons tous, tous les jours. « Tu ne devineras jamais ce qui s'est passé au travail. » Ou : « Devine ce que je viens de faire ! » Ou encore : « C'est un type qui rentre dans un bar et qui... » Au cours de nos vies, nous voyons, entendons, lisons et racontons des milliers d'histoires.

Le problème est de raconter une *bonne* histoire. Quand on souhaite devenir un spécialiste dans l'art de narrer des histoires, voire en faire son métier, on se heurte à d'immenses difficultés. Il faut tout d'abord acquérir une compréhension profonde et précise d'un sujet aussi vaste et complexe que possible. Puis il faut être capable d'appliquer cette compréhension à la fiction. Pour la plupart des auteurs, il s'agit là du plus grand de tous les défis.

Je souhaite être très précis au sujet des différents obstacles inhérents aux techniques narratives ; c'est là le seul moyen de les surmonter. Le premier de tous ces obstacles est la terminologie courante avec laquelle la plupart des auteurs pensent leurs histoires. Des termes tels que « progression dramatique », « climax » et « dénouement », termes qui remontent à Aristote, sont si vastes et théoriques qu'ils en sont presque dénués de sens. Soyons honnêtes : ils n'ont aucune valeur pratique pour un auteur. Imaginons que vous êtes en train d'écrire une scène dans laquelle votre héros est suspendu dans le vide, à deux doigts de mourir en tombant. S'agit-il d'une étape de la progression dramatique, du dénouement ou de la scène d'ouverture de l'histoire ? Cela peut être l'une de ces choses, ou toutes à la fois, mais quoi qu'il en soit, ces termes ne vous disent pas comment écrire la scène, et si vous devez ou non l'écrire.

La terminologie narrative classique constitue un obstacle plus grand encore à l'acquisition d'une bonne technique : sa conception même de ce qu'est une histoire et de son fonctionnement. En tant qu'apprenti auteur, la première chose que vous avez sans doute faite a été de lire la *Poétique* d'Aristote. Aristote est à mon sens le plus grand philosophe de l'Histoire. Mais sa vision de la narration, quoique puissante, est étrangement étroite, centrée sur un nombre limité

d'intrigues et de genres. Elle est aussi extrêmement théorique et difficile à mettre en pratique. C'est pourquoi la plupart des auteurs qui recherchent des conseils pratiques chez Aristote repartent bredouilles.

Si vous êtes scénariste, vous êtes probablement passé d'Aristote à une vision plus simple de l'histoire intitulée « modèle en trois actes ». Mais cette idée pose également problème, car le modèle en trois actes, quoique bien plus facile à comprendre qu'Aristote, est extrêmement réducteur et, par bien des aspects, complètement erroné.

Cette théorie prétend que tout scénario est composé de trois « actes » : le premier correspond au début, le deuxième au milieu et le troisième à la fin. Le premier acte fait environ trente pages. Le troisième acte fait également une trentaine de pages. Et le deuxième acte est composé d'environ soixante pages. L'histoire en trois actes est censée comporter deux ou trois « temps forts » (de n'importe quel type). Vous avez compris ? Bien. Maintenant, essayez d'écrire un scénario avec ça.

Nous simplifions cette théorie narrative, mais en réalité pas tant que ça. Il est évident qu'une approche aussi réductrice a encore moins de valeur pratique que celle d'Aristote. Mais il y a pire encore : cette théorie tend à forger une vision mécanique de l'histoire. La division en actes provient des conventions du théâtre traditionnel, où l'on ferme le rideau pour signaler la fin d'un acte. Cette division en actes n'a pas lieu d'être dans les films, les romans, les nouvelles, ni même, nous semble-t-il, dans beaucoup de pièces contemporaines.

En bref, la division en actes est *extérieure* à l'histoire. La structure en trois actes est un élément mécanique imposé à l'histoire, qui n'a rien à voir avec sa logique *interne* – là où l'histoire doit ou ne doit pas aller.

Une vision mécanique de l'histoire, telle la théorie des trois actes, conduit inévitablement à une narration épisodique. Un récit épisodique est constitué d'une accumulation de parties, comme des objets rangés dans des boîtes. Les événements de l'histoire sont des éléments discontinus qui ne sont pas connectés fermement entre eux pour construire le récit progressivement, du début à la fin. Il en résulte une histoire qui n'émeut le public que sporadiquement, ou qui ne l'émeut pas du tout.

Il existe un autre obstacle à la maîtrise de la narration, qui est lié au *processus* d'écriture. Comme beaucoup d'auteurs ont une vision mécanique de ce qu'est une fiction, ils s'appuient sur un procédé mécanique pour écrire. C'est particulièrement vrai des scénaristes qu'une idée erronée de ce qui rend un scénario vendable conduit à écrire des scripts qui ne sont ni populaires ni bons. Ces scénaristes se fondent en général sur une idée qui n'est qu'une légère variante de l'histoire d'un film qu'ils ont vu six mois auparavant. Ils appliquent à

cette idée un genre, tel que « policier », « film d'amour » ou « film d'action », et remplissent les cases de personnages et rebondissements selon les codes de ce genre. Résultat : l'histoire est extrêmement générique, mécanique, dénuée d'originalité.

Dans ce livre, je veux vous présenter les choses de façon différente. Mon but est d'expliquer comment fonctionne une bonne histoire et d'exposer les techniques nécessaires à sa création afin que vous puissiez avoir toutes les chances d'en écrire une vous-même. D'aucuns diront qu'il est impossible d'enseigner l'art de raconter les histoires. Je ne partage pas cet avis, mais je crois que, pour réussir, il faut penser l'histoire et la définir de façon nouvelle.

En bref, je vais exposer une poétique pratique qui fonctionnera aussi bien pour l'écriture d'un scénario que pour celle d'un roman, d'une pièce, d'un feuilleton ou d'une nouvelle. Je vais :

- Montrer qu'une bonne histoire est une histoire organique – non pas une machine, mais un corps qui évolue.
- Traiter la narration comme une forme d'artisanat fondée sur des techniques précises qui vous aideront à réussir, quels que soient le médium ou le genre que vous aurez choisis.
- Travailler sur un processus d'écriture qui sera lui aussi organique, c'est-à-dire que nous développerons des personnages et une intrigue qui évolueront naturellement à partir de votre idée originale.

Le principal défi auquel doit faire face l'auteur, c'est de surmonter la contradiction entre la première et la troisième de ces tâches. Vous construisez votre histoire à partir de centaines, voire de milliers d'éléments en utilisant un très large éventail de techniques. Mais malgré cela, l'histoire doit sembler organique au public, qui doit la percevoir comme une chose individuelle qui se développe et se construit en évoluant vers un climax. Si vous souhaitez devenir maître dans l'art de narrer des histoires, vous devez maîtriser cette technique à fond, au point que vos personnages semblent agir de leur propre chef, faire ce qu'ils ont à faire, *eux*, alors que c'est vous qui tirez les ficelles.

En ce sens, nous, les auteurs, sommes très proches des sportifs. Quand on observe un grand sportif, tout semble facile, comme si son corps bougeait naturellement de cette façon. Mais la réalité, c'est qu'il maîtrise tellement les techniques de son sport que cet aspect technique est devenu invisible aux yeux du public, qui ne voit plus que la beauté.

LE CONTEUR ET L'AUDITEUR

Commençons les choses simplement, avec une très courte définition de l'histoire :

Un conteur raconte à un auditeur ce que quelqu'un a fait pour obtenir ce qu'il souhaitait et pourquoi il l'a fait.

Vous remarquerez qu'il existe trois éléments distincts : le conteur, l'auditeur et l'histoire qui est narrée.

Un conteur est avant tout quelqu'un qui *joue*. Les histoires sont des jeux verbaux auxquels l'auteur joue avec son public (qui ne compte pas les points – ce sont les studios, les chaînes de télé ou les maisons d'édition qui se chargent de cela). Le conteur imagine les personnages et les actions. Il raconte ce qui se passe, expose une série d'actions qui ont été accomplies d'une certaine façon. Et même s'il raconte l'histoire au présent (comme au théâtre ou au cinéma), l'auteur résume tous les événements de sorte que l'auditeur ait le sentiment qu'il s'agit d'une histoire à part entière, d'une unité.

Mais raconter une histoire, ce n'est pas simplement inventer des événements ou se souvenir d'événements passés. Les événements ne sont que description. Le conteur devra sélectionner, connecter entre eux et construire une série de moments intenses. Ces moments seront tellement passionnants que l'auditeur aura l'impression qu'il est en train de les vivre lui-même. Bien raconter une histoire, ce n'est pas simplement raconter au public ce qui s'est passé dans une vie. C'est lui donner l'expérience de cette vie. C'est *l'essence* de la vie, mais transmise de façon si fraîche et nouvelle que l'auditeur a l'impression qu'elle fait partie de l'essence de sa propre vie.

Les histoires bien racontées permettent au public de revivre des événements au présent, et, ainsi, de comprendre les forces, les choix et les émotions qui ont poussé le personnage à agir comme il l'a fait. Les histoires permettent au public d'acquérir une certaine forme de savoir – de savoir émotionnel –, ce que l'on appelait autrefois *sagesse*, mais elles le font de façon distrayante et divertissante.

En tant que créateur de jeux verbaux qui permet au public de revivre une vie, l'auteur construit une sorte de puzzle humain et

demande à l'auditeur de chercher à le comprendre. L'auteur crée ce puzzle de deux façons principales : il donne au public certaines informations au sujet de ses personnages et il *dissimule* certaines informations. Ces informations cachées sont absolument nécessaires au fonctionnement de l'histoire. Elles tendent à pousser le lecteur ou spectateur à chercher à comprendre qui est le personnage et ce qu'il fait. Par conséquent, elles l'aident à rentrer dans l'histoire. Quand le public n'a plus besoin de chercher à comprendre l'histoire, il cesse d'être un public, et l'histoire s'arrête.

Le public aime tout autant la partie émotionnelle (revivre une vie) que la partie intellectuelle (chercher à comprendre le puzzle). Toute bonne histoire doit être composée de ces deux parties. Mais il existe tout un éventail de formes de fictions, qui s'étend d'un extrême à l'autre, du mélodrame sentimental à la plus cérébrale des histoires policières.

L'HISTOIRE

Il existe des milliers, voire des millions d'histoires. Mais qu'est-ce qui fait de chacune d'entre elles une histoire ? Quels sont les points communs entre toutes les histoires ? Qu'est-ce que le conteur révèle et cache toujours à son public ?

POINT CLEF : *Toute histoire est une forme de communication qui exprime le code dramatique.*

Le code dramatique, profondément ancré dans l'esprit humain, est une description artistique des possibilités de développement d'une personne. Ce code est également un processus qui est sous-jacent à chaque histoire. Le conteur dissimule ce processus sous des actions et personnages particuliers. Mais c'est ce code de développement que le public va au final retenir d'une bonne histoire.

Commençons par étudier le code dramatique dans sa forme la plus simple.

D'après le code dramatique, la transformation est alimentée par le désir. L'« univers du récit » ne peut se définir par la formule « Je pense donc je suis » mais plutôt par « Je veux donc je suis ». C'est le désir, sous toutes ses facettes, qui fait tourner le monde. C'est lui qui meut tout être vivant conscient et qui lui donne une direction. Raconter une histoire, c'est exposer ce que veut une personne, ce qu'elle fait pour l'obtenir et le prix qu'elle doit payer pour parvenir à ses fins.

Quand le personnage est animé d'un désir, l'histoire « marche » sur deux « jambes » : l'action et la découverte. Un personnage qui cherche à assouvir un désir entreprend des actions pour obtenir ce qu'il veut et il apprend comment faire au mieux pour l'obtenir. Quand il apprend une nouvelle information, il prend une décision et change sa façon d'agir.

Toutes les histoires obéissent à ce mouvement. Mais certaines formes d'histoires mettent plus l'accent sur un aspect que sur l'autre. Le genre qui s'appuie le plus sur l'action est le mythe, ainsi que sa version moderne, le récit d'action. Les genres qui s'appuient le plus sur la découverte sont les histoires policières et les drames à points de vue

multiples.

Un personnage qui cherche à assouvir un désir et se heurte à des obstacles est obligé de faire des efforts (sans cela, il n'existe pas d'histoire). Et ces efforts le font évoluer. Par conséquent, le but ultime du code dramatique, et de l'auteur, est de présenter la transformation qui s'est produite au sein d'un personnage ou d'exposer pourquoi cette transformation ne s'est pas produite.

Les différentes formes de narration ont toutes une façon spécifique d'exprimer la transformation par laquelle passe l'être humain :

- Le mythe présente le plus long de tous les développements, de la naissance à la mort et de l'animal au divin.

- Les pièces de théâtre se focalisent en général sur le moment où le personnage principal prend une décision capitale.

- Les films (en particulier dans le cinéma américain) présentent le changement minime par lequel doit passer un personnage qui poursuit un objectif limité avec une grande intensité.

- Les nouvelles classiques retracent en général les quelques événements qui ont amené un personnage à avoir une intuition.

- Les romans sérieux traitent en général de la façon dont une personne interagit et évolue au sein d'une société, ou dépeignent avec précision le processus mental et émotionnel qui mène à sa transformation.

- Les séries télé présentent un certain nombre de personnages qui, dans une microsociété, s'efforcent de changer de façon simultanée.

Le drame est un code de maturité. Son point central est le moment de la transformation, l'*impact*, le moment où la personne se libère de ses habitudes, de ses faiblesses et des spectres de son passé pour se transformer en un être plus épanoui et accompli. Le code dramatique reflète l'idée selon laquelle les êtres humains peuvent devenir une version améliorée d'eux-mêmes, sur un plan psychologique et moral. Et c'est pour cette raison que les gens l'aiment tant.

POINT CLEF : *Une histoire ne présente pas au public le « monde réel » ; elle lui présente l'univers du récit. L'univers du récit n'est pas une reproduction de la vie telle qu'elle existe vraiment. Il s'agit de la vie telle que les êtres humains imaginent qu'elle pourrait être. C'est une vie humaine condensée et exagérée de sorte que le public puisse parvenir à une meilleure compréhension de la façon dont la véritable vie fonctionne.*

LE CORPS DE L'HISTOIRE

Une bonne histoire décrit un processus organique par lequel passent des êtres humains. Mais c'est également un corps vivant en soi. La plus simple des histoires pour enfants est constituée de nombreuses parties, ou sous-systèmes connectés entre eux et dépendants les uns des autres. Tout comme le corps humain est constitué d'un système nerveux, d'un système circulatoire, d'un squelette, etc., une histoire est constituée de différents sous-systèmes : personnages, intrigue, séquence de rebondissements, univers du récit, débat moral, réseau de symboles, tissage des scènes et dialogues symphoniques (tous ces points seront développés dans les chapitres suivants).

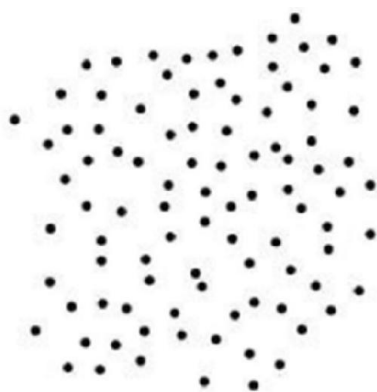
On pourrait dire que le thème, ou ce que j'appelle le débat moral, est le cerveau de l'histoire. Le personnage principal en est le cœur et le système circulatoire. Les rebondissements en sont le système nerveux. La structure de l'histoire est son squelette. Le tissage des scènes, sa peau.

POINT CLEF : Chaque sous-système de l'histoire est constitué d'un réseau d'éléments qui contribuent à définir et à différencier les autres éléments.

Aucun élément de votre histoire, héros compris, ne pourra fonctionner si vous ne le créez et ne le définissez pas d'abord en fonction de tous les autres éléments.

MOUVEMENT DE L'HISTOIRE

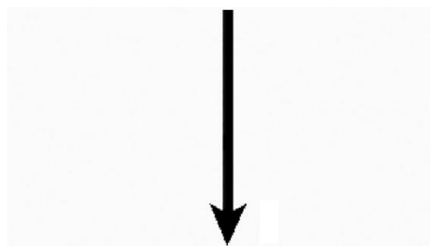
Pour comprendre le mouvement d'une histoire organique, on peut se référer à la nature. Tout comme le conteur, la nature connecte souvent différents éléments sous forme de séquences. Le schéma ci-dessous représente un certain nombre d'éléments distincts qui doivent nécessairement être connectés les uns aux autres dans le temps :



La nature utilise quelques schémas de base (ainsi qu'un certain nombre de variantes) pour connecter des éléments en séquences, séquences qui peuvent se présenter sous forme linéaire, sous forme de zigzag, de spirale, de ramifications ou d'explosion¹. Les conteurs utilisent l'un de ces schémas, ou une combinaison d'entre eux, pour connecter les différents éléments du récit dans le temps. Les schémas linéaire et explosif sont les deux extrêmes opposés. Avec le schéma linéaire, les choses se déroulent les unes après les autres, comme si elles suivaient une ligne droite. Avec le schéma explosif, tout se produit en même temps. Les schémas de zigzag, spirale et ramifications sont des combinaisons des schémas linéaire et explosif. Voici comment fonctionnent ces schémas narratifs.

Le récit linéaire

Le schéma linéaire suit l'évolution d'un personnage unique, depuis le début jusqu'à la fin, de cette façon :



Une explication historique ou biologique de ce qui s'est produit est alors nécessaire. La plupart des films américains sont linéaires. Ils se concentrent sur un héros unique, qui cherche à assouvir un désir unique, avec une grande intensité. Le public observe comment il tente d'atteindre son but et comment il s'en trouve transformé.

Le récit en zigzag

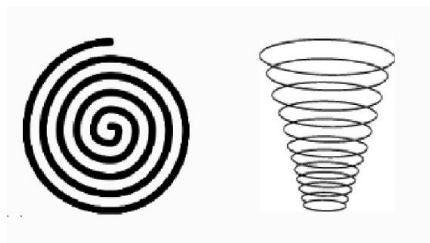
L'histoire en zigzag a un tracé tortueux, ne semble pas suivre de direction particulière. Dans la nature, le zigzag est la forme des rivières, des serpents et du cerveau :



Les mythes tels que *L'Odyssée* ; les récits de voyages comiques tels que *Don Quichotte* ; *Histoire de Tom Jones, enfant trouvé* ; *Les Aventuriers du fleuve* ; *Little Big Man* et *Flirter avec les embrouilles* ; ainsi que beaucoup d'histoires de Dickens, telles que *David Copperfield*, se présentent sous forme de zigzag. Le héros a un désir, mais ce désir n'est pas intense. Il se déplace sur un large territoire de façon hasardeuse ; et il rencontre beaucoup de personnages provenant de différentes strates de la société.

Le récit en spirale

Une spirale est un tracé qui s'enroule sur lui-même, se dirigeant vers un centre :

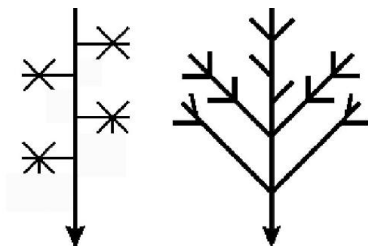


Dans la nature, la spirale est la forme des cyclones, des cornes et des coquillages.

Les thrillers, tels que *Sueurs froides*, *Blow-Up*, *Conversation secrète* et *Memento*, prennent très souvent la forme d'une spirale, dans laquelle un personnage ne cesse de revenir à un événement ou un souvenir unique, et l'explore ainsi progressivement.

Le récit en ramifications

Les ramifications sont un système de chemins qui s'étendent à partir de quelques points centraux en se divisant en parties de plus en plus petites, comme on peut le voir ci-dessous :



Dans la nature, les ramifications sont le propre des arbres, des feuilles et des cours d'eau.

Dans une narration, chaque branche représente généralement dans le détail une société entière ou une partie d'une société que le héros explore. On trouve des ramifications dans les fictions très développées telles que *Les Voyages de Gulliver* et *La Vie est belle*, ou dans les histoires à héros multiples, comme *Nashville*, *American Graffiti* ou *Traffic*.

Le récit explosif

Une explosion présente de multiples chemins qui s'étendent simultanément ; dans la nature, on retrouve le schéma explosif dans les volcans ou les pissenlits.



Pour ce qui est des scénarios, on ne peut montrer au public plusieurs éléments à la fois, même dans une seule scène, car on est obligé de dire les choses les unes après les autres ; ainsi, il n'existe pas, à proprement parler, de récits explosifs. Cependant, on peut donner l'*apparence* de la simultanéité. Au cinéma, cette apparence est donnée grâce à la technique du montage alterné.

Les récits qui exposent (en apparence) des actions simultanées impliquent une explication comparative des événements. En voyant plusieurs éléments à la fois, le public saisit l'idée clef qui est inhérente à chaque élément. Les récits de ce type s'attachent également à explorer l'univers de l'histoire, en exposant les connexions entre les divers éléments de ce monde et en montrant comment chaque personnage s'adapte, ou ne s'adapte pas, à l'ensemble.

Les récits qui mettent l'accent sur les actions simultanées utilisent généralement une structure en ramifications. Il s'agit entre autres d'*American Graffiti* ; *Pulp Fiction* ; *Traffic* ; *Syriana* ; *Collision* ; *Nashville* ; *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme* ; *Ulysse* de Joyce ; *L'Année dernière à Marienbad* ; *Ragtime* ; *Contes de Canterbury* ; *L.A. Confidential* et *Hannah et ses sœurs*. Chacune de ces histoires représente une combinaison différente de récit linéaire et simultané, mais chacune met l'accent sur des personnages qui coexistent dans l'univers du récit, par opposition à un protagoniste unique qui évolue d'un point de départ à un aboutissement.

ÉCRIRE VOTRE PROPRE HISTOIRE

Passons maintenant à la mise en pratique : quel processus d'écriture vous donnera le plus de chances de créer une bonne histoire ?

La plupart des auteurs ne se servent pas du meilleur processus. Ils utilisent le plus facile. Un processus que l'on pourrait décrire en quatre mots : externe, mécanique, fragmentaire, générique. Il existe bien sûr des tas de variantes de ce processus, mais elles fonctionnent toutes plus ou moins de la même manière.

L'auteur débute avec une prémisse, une idée d'histoire qui est une vague copie d'une histoire déjà existante. Ou une combinaison de deux histoires qu'il a raccordées ensemble de façon créative (c'est tout du moins ce qu'il croit). Conscient de l'importance d'un personnage principal fort, notre auteur concentre quasiment toute son attention sur son héros. Il « fait grossir » ce personnage mécaniquement, en entassant sur lui autant de signes distinctifs qu'il le peut, et il se dit qu'il fera en sorte que son héros change dans la dernière scène. Il conçoit les adversaires et les personnages secondaires séparément du héros et les voit comme moins importants. Par conséquent, ces personnages sont presque toujours faibles et peu étoffés.

Pour ce qui est du thème, notre auteur l'esquive presque complètement, afin que personne ne puisse l'accuser de « chercher à faire passer un message ». Ou bien il l'exprime exclusivement dans les dialogues. Il situe l'histoire dans un monde qui semble adapté à son personnage, le plus souvent une grande ville, puisque la plupart des lecteurs ou spectateurs vivent dans une grande ville. Il ne cherche pas à utiliser de symboles ; ce serait trop évident et trop prétentieux.

Il imagine une intrigue et une suite de scènes basées sur une seule question : et ensuite, qu'est-ce qui se passe ? Il envoie souvent son héros dans plusieurs lieux. Il organise son intrigue en s'appuyant sur la structure en trois actes qui divise l'histoire en trois parties mais ne relie pas les événements sous la surface. Par conséquent, l'intrigue est épisodique, chaque événement (ou scène) paraissant isolé. Il se plaint d'avoir des « problèmes de deuxième acte » et n'arrive pas à comprendre pourquoi l'histoire ne se dirige pas vers un climax « coup

de poing » qui toucherait profondément le public. Enfin, il écrit des dialogues dont la seule fonction est de faire avancer l'intrigue, tout le conflit étant concentré sur l'action présente. S'il est ambitieux, il fait en sorte que le thème soit exprimé par le héros *via* les dialogues, vers la fin de l'histoire.

Si la plupart des auteurs utilisent une approche qui est externe, mécanique, fragmentaire et générique, le processus d'écriture sur lequel nous travaillerons peut être décrit comme interne, organique, interconnecté et original. Nous devons vous avertir dès maintenant : ce processus n'est pas facile. Mais je pense que cette approche ou ses variantes sont les seules qui fonctionnent vraiment. L'autre avantage, c'est qu'elles peuvent être enseignées. Voici le processus d'écriture que nous allons présenter dans cet ouvrage : nous étudierons les techniques de narration dans l'ordre dans lequel vous les utiliserez pour construire votre récit. Plus important encore : vous construirez votre récit *de l'intérieur vers l'extérieur*. Ce qui implique deux choses : (1) rendre votre histoire personnelle et unique et (2) trouver et développer ce qui est original dans votre idée d'histoire. Au fil des chapitres, votre récit se développera et deviendra plus détaillé, et chaque partie restera connectée à toutes les autres.

- **La prémisse** Nous commencerons par la prémisse, c'est-à-dire l'ensemble de votre récit condensé en une seule phrase. Cette prémisse mettra en lumière l'essence de votre récit, qui nous dira comment développer votre idée afin d'en tirer le maximum.

- **Les sept étapes clefs de la structure narrative** Les sept étapes clefs de la structure du récit sont les étapes majeures du développement de votre histoire et du code dramatique caché sous la surface. Il faut concevoir ces sept étapes structurelles comme l'ADN de votre récit. En travaillant sur ces sept étapes clefs, vous donnerez à votre histoire des fondations stables et solides.

- **Les personnages** Nous créerons ensuite les personnages, non pas à partir de rien, mais en les définissant petit à petit à partir de votre idée originale de récit. Nous connecterons et comparerons chaque personnage à tous les autres, afin qu'ils soient tous forts et bien définis. Puis nous déterminerons la fonction que chacun d'entre eux doit remplir pour aider votre héros à se développer.

- **Le thème (ou débat moral)** Le thème, c'est votre point de vue moral, la façon dont vous pensez que les gens devraient agir dans le monde. Mais plutôt que de faire des personnages les porte-parole d'un message, nous exprimerons un thème qui est inhérent à votre idée de récit. Et nous exprimerons ce thème par la *structure* de l'histoire afin qu'il surprenne le public et le touche en même temps.

- **L'univers du récit** Nous créerons ensuite l'univers du récit en le

concevant comme une extension de votre héros. L'univers du récit vous aidera à définir votre héros et présentera au public une expression physique de son développement.

- **Le réseau de symboles** Les symboles sont de petits paquets de sens hautement condensé. Nous définirons un réseau de symboles qui mettra en lumière différents aspects des personnages, de l'univers du récit, et de l'intrigue.

- **L'intrigue** C'est à partir des personnages que nous découvrirons la forme que devra prendre le récit ; l'intrigue se développera à partir de vos personnages. En utilisant les vingt-deux étapes de la structure narrative (les sept étapes clefs et quinze autres), nous définirons un plan dans lequel tous les éléments sont connectés sous la surface et aboutissent à un dénouement surprenant, mais nécessaire d'un point de vue logique.

- **Le tissage de scènes** Dans la dernière étape avant l'écriture des scènes, nous établirons la liste de toutes les scènes de l'histoire, toutes les intrigues et tous les thèmes se nouant pour former une trame.

- **Construction des scènes et dialogues symphoniques** Enfin, nous écrirons l'histoire en construisant chaque scène de sorte qu'elle permette le développement de votre héros. Nous écrirons des dialogues dont la fonction n'est pas seulement de faire avancer l'intrigue – des dialogues ayant une qualité symphonique – en faisant jouer plusieurs « instruments » et niveaux en même temps.

Je peux vous promettre une chose : vous prendrez beaucoup de plaisir au cours de ce processus de création en voyant votre histoire se développer sous vos yeux. Commençons sans tarder.

QUESTIONS / RÉPONSES

Certains auteurs réagissent négativement à l'idée de structure car ils pensent que la structure tend à restreindre la créativité et l'art. Ils estiment qu'on peut très bien écrire une première ébauche en s'immergeant dans le scénario et en créant l'histoire au fur et à mesure. Vous conseillez de planifier l'histoire et l'ensemble de sa structure avant de commencer la première ébauche. Si le résultat est comparable, quelle est la différence ?

R : L'idée que la structure nuirait à la créativité remonte à la vieille idée romantique selon laquelle l'art proviendrait d'une intervention divine. Et elle est dangereusement erronée. La réalité, c'est que l'art vient de la technique. Or, l'élément le plus important de la technique est la structure.

Les résultats des deux approches ne sont pas comparables. Avec la première approche, on se retrouve face à un mur au bout de vingt à trente pages. C'est pratiquement inévitable, et c'est l'une des caractéristiques de l'amateurisme.

Paradoxalement, commencer par structurer son histoire est bien plus créatif que d'inventer au fur et à mesure car on obtient ainsi des fondations solides sur lesquelles on peut s'appuyer pour prendre des risques créatifs. On sait que la structure est là pour nous dire si le saut créatif que l'on veut effectuer va ou non fonctionner. Si vous avez commencé par déterminer la bonne structure narrative générale pour votre histoire, chaque scène que vous écrirez vous fera avancer sur le bon chemin pour votre héros.

La seconde approche vous permet également d'économiser énormément de temps et d'efforts dans le processus d'écriture. Pour chaque heure que vous passerez à la structuration préalable – votre travail préliminaire sur l'histoire – vous en économiserez dix sur le temps que vous mettrez ensuite à écrire puis à réécrire. Ne commettez pas l'erreur que font de trop nombreux auteurs en pensant « J'arrangerai ça à la relecture. » Ils ne le font jamais.

1. Peter S. Stevens, *Patterns in Nature* (Boston : Little, Brown, 1974), pp. 38-48.

– 2 –

La prémisses

Michael Crichton n'a ni les personnages profonds de Tchekhov ni les brillantes intrigues de Dickens. Mais il se trouve qu'il est tout simplement le meilleur auteur de prémisses de Hollywood. Prenez *Jurassic Park*, par exemple. Le scénario de Crichton est sans doute parti de ce principe fondateur : « Que se passerait-il si l'on prenait les deux plus grands poids lourds de l'évolution – les dinosaures et les hommes – et qu'on les forçait à se battre à mort dans une arène ? » Voilà un scénario que nous avons envie de lire.

Il existe de nombreuses façons de commencer le processus d'écriture. Certains auteurs préfèrent commencer par diviser l'histoire en ses sept principales étapes, méthode que nous étudierons dans le chapitre suivant. Mais la plupart d'entre eux commencent par l'expression la plus courte de l'histoire en tant que tout : la prémisses.

QU'EST-CE QUE LA PRÉMISSSE ?

La prémissse, c'est l'histoire formulée en une seule phrase. C'est le lien le plus simple entre le personnage et l'intrigue, qui est généralement constitué d'un événement déclenchant l'action, d'une indication sur le personnage principal et d'une indication sur le dénouement de l'histoire.

Voici quelques exemples :

- *Le Parrain* : Le cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau Parrain.

- *Éclair de lune* : Alors que son fiancé rend visite à sa mère en Italie, une femme tombe amoureuse de son futur beau-frère.

- *Casablanca* : Un expatrié américain endurci retrouve un ancien amour, qu'il finit par abandonner pour aller combattre les nazis.

- *Un tramway nommé Désir* : Une beauté vieillissante tente de se faire épouser par un homme tout en subissant les attaques constantes du mari violent de sa sœur.

- *La Guerre des étoiles* : Alors qu'une princesse court un danger mortel, un jeune homme utilise ses talents de combattant pour la sauver et vaincre les forces maléfiques d'un empire galactique.

Pour toutes sortes de raisons d'ordre pratique, une bonne prémissse est absolument nécessaire au succès de votre entreprise. Tout d'abord, Hollywood a pour ambition de vendre des films dans le monde entier et de toucher une grosse partie des revenus le week-end de leur lancement. C'est pour cette raison que les producteurs recherchent des prémissses *high concept* – c'est-à-dire des films qui peuvent être réduits à une phrase descriptive accrocheuse que les spectateurs comprendront instantanément et qui les amènera à se précipiter au cinéma.

Par ailleurs, votre prémissse est votre inspiration. C'est le moment de la petite ampoule qui s'allume, le moment où vous vous dites : « Ça, ça ferait un super scénario. » Et cet enthousiasme vous donne la persévérance qu'il faut pour passer des mois, voire des années, à écrire laborieusement.

Ce qui nous amène à un autre point important : pour le meilleur et pour le pire, la prémisse est également votre prison. À partir du moment où vous décidez de développer une idée, il faut vous dire qu'il existe des centaines d'autres idées potentielles sur lesquelles vous n'écrirez pas. Il est donc important que vous soyez satisfait de l'univers particulier que vous avez choisi.

POINT CLEF : Ce que vous avez choisi d'écrire est bien plus important que toute décision que vous pourrez prendre sur la façon dont vous l'écrirez.

La dernière raison pour laquelle il est nécessaire que vous ayez une bonne prémisse, c'est qu'il s'agira de la décision sur laquelle toutes les autres décisions que vous prendrez au cours du processus d'écriture seront basées. Les personnages, l'intrigue, le thème, les symboles – tout cela découle de votre idée d'histoire. Si vous échouez à l'étape de la prémisse, vous ne pourrez pas vous en sortir. Quand les fondations sont défectueuses, aucun travail sur les étages ne peut rendre l'immeuble stable. Vous aurez beau être excellent pour les personnages, être un maître de l'intrigue ou un génie du dialogue, si votre prémisse est faible, rien ne pourra sauver votre histoire.

POINT CLEF : Neuf scénaristes sur dix échouent à l'étape de la prémisse.

Si tant de scénaristes échouent à cette étape, c'est qu'ils ne savent pas comment développer leur idée, comment déterrer le trésor qui est enfoui en elle. Ils ne saisissent pas que le plus grand avantage de la prémisse, c'est qu'elle permet d'explorer l'histoire entière, ainsi que les nombreuses formes qu'elle peut prendre avant de l'écrire.

La prémisse offre une bonne illustration des dangers de l'ignorance. La plupart des scénaristes savent l'importance qu'accorde Hollywood aux prémisses *high concept*. Ce qu'ils ignorent, c'est que l'argument marketing ne leur dira jamais ce que l'histoire organique requiert.

Ils ignorent également la faiblesse structurelle inhérente à toute prémisse *high concept* : ces prémisses ne fournissent que deux ou trois scènes, celles qui se trouvent juste avant et juste après le rebondissement qui les rend uniques. Un long métrage moyen compte quarante à soixante-dix scènes. Un roman peut en avoir le double, ou même le triple. Ce n'est qu'en maîtrisant l'art de la narration dans sa totalité que l'on peut surmonter les limites du *high concept* et raconter avec succès l'ensemble de l'histoire.

La première technique pour déterrer le trésor d'une idée, c'est de prendre son temps. Le début du processus d'écriture nécessite en effet beaucoup de temps. Et nous ne parlons pas d'heures, ni même de jours. Nous parlons de semaines. Ne commettez pas l'erreur d'amateur qui consiste à partir d'une prémisse sympa et à se mettre immédiatement à écrire des scènes. Vous écrirez vingt à trente pages et vous vous retrouverez dans une impasse dont vous ne pourrez vous sortir.

Dans le processus d'écriture, l'étape de la prémisse est celle où vous explorez la stratégie globale de votre fiction – où vous déterminez l'ensemble et définissez la forme et l'évolution générale de l'histoire. On part de presque rien pour pouvoir continuer. C'est pourquoi l'étape de la prémisse est la plus expérimentale du processus d'écriture. Vous avancez à tâtons dans l'obscurité, vous explorez diverses possibilités afin de déterminer ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, ce qui forme un tout organique et ce qui n'y entre pas.

Cela signifie que vous devez rester souple, ouvert à toutes possibilités. C'est pour cette raison qu'il est si important d'utiliser une méthode créative et organique comme guide.

DÉVELOPPER VOTRE PRÉMISSSE

Pendant les semaines où vous tenterez de définir votre prémisse, utilisez ces étapes qui vous permettront de transformer votre phrase de départ en une bonne histoire.

Étape 1 : Écrire quelque chose qui pourrait changer votre vie

La barre est placée très haut, mais il s'agit sans doute là du meilleur conseil que vous recevrez au cours de votre carrière d'auteur. Nous n'avons jamais vu personne échouer en le suivant. Pourquoi ? Parce que si une histoire est si importante à vos yeux, il est fort probable qu'elle le soit également pour beaucoup de lecteurs ou spectateurs. Et quand vous aurez terminé d'écrire cette histoire, quoi qu'il advienne, vous aurez changé votre vie.

Vous vous dites peut-être : « J'adorerais écrire une histoire qui changerait ma vie, mais comment puis-je savoir qu'elle le fera avant de l'avoir écrite ? » C'est très simple. Faites quelque chose que la plupart des auteurs, assez bizarrement, ne font jamais : un peu d'introspection. La plupart des auteurs se contentent d'imaginer une prémisse qui n'est qu'une vague copie de celle du film, du livre ou de la pièce d'un autre. Cette prémisse semble avoir un attrait commercial, mais elle n'est en rien personnelle. L'histoire qui en découlera ne dépassera jamais le stade du général et sera ainsi vouée à l'échec.

Pour faire de l'introspection, pour avoir une chance d'écrire quelque chose qui pourrait changer votre vie, vous devez collecter des informations sur ce que vous êtes. Et vous devez sortir ces informations de vous, les placer devant vous, afin de pouvoir les étudier avec une certaine distance.

Deux exercices pourront vous aider. Tout d'abord, écrivez une liste de souhaits, une liste de tout ce que vous voudriez voir au cinéma ou au théâtre, ou de tout ce que vous aimeriez lire dans un livre. Il doit s'agir de tout ce que vous trouvez passionnant et de tout ce que vous trouvez divertissant. Vous pouvez noter des informations sur des personnages que vous avez imaginés, rédiger des rebondissements

sympas, ou bien de bonnes répliques qui vous sont passées par la tête. Vous pouvez aussi faire la liste des thèmes qui vous tiennent à cœur ou des genres qui vous ont toujours attiré.

Écrivez tout cela sur autant de feuilles de papier que nécessaire. Vous tenez entre vos mains votre liste de souhaits personnels, alors ne rejetez rien. Éliminez toute pensée du type : « Cela coûterait trop d'argent. » Et ne cherchez pas à organiser vos pensées. Laissez une idée en amener une autre.

Le second exercice consiste à écrire une liste de prémisses. C'est-à-dire une liste de toutes les prémisses auxquelles vous avez jamais pensé. Il peut y en avoir cinq, vingt, cinquante, ou plus. Là encore, servez-vous d'autant de feuilles de papier que nécessaire. La consigne clef de cet exercice, c'est d'exprimer chaque prémisses en une seule phrase. Cela vous forcera à vous montrer très clair sur chaque idée. Et cela vous permettra de voir l'ensemble de vos prémisses sur un seul et même support.

Une fois votre liste de souhaits et votre liste de prémisses achevées, posez-les devant vous et étudiez-les. Recherchez les éléments centraux qui se recoupent. Il se peut que vous retrouviez plusieurs fois certains personnages ou types de personnages, que vous remarquiez un ton particulier récurrent dans vos différentes répliques, que vous notiez qu'un ou deux types de récits (ou genres) se répètent, ou bien encore que vous reveniez souvent à un thème, un sujet ou une période du temps particuliers.

À mesure que vous étudierez vos listes, les contours de ce que vous aimez vont commencer à se dessiner. Il s'agira là, dans sa forme la plus brute, de votre vision des choses. Vous aurez devant vous, sur un morceau de papier, ce que vous êtes vraiment, en tant qu'auteur et en tant qu'être humain. N'hésitez pas à y revenir aussi souvent que nécessaire.

Notez bien que ces deux exercices sont conçus pour vous ouvrir à l'extérieur et pour intégrer ce qui est déjà au plus profond de vous. Ils ne garantissent pas que vous puissiez jamais écrire une histoire qui changera votre vie. Rien ne pourrait garantir cela. Mais il y a fort à parier qu'une fois cet exercice d'introspection essentiel accompli, toutes les prémisses qui vous viendront à l'esprit seront plus personnelles et originales.

Étape 2 : Déterminer ce qui est possible

Si beaucoup d'auteurs échouent à l'étape de la prémisse, c'est très souvent parce qu'ils ne savent pas cerner le véritable potentiel de leur histoire. Cette tâche nécessite de l'expérience aussi bien que de la technique. Ce que vous devez déterminer ici, c'est la direction que

peut prendre votre idée, la façon dont elle peut s'épanouir. Ne vous limitez pas à une seule possibilité, même si cette dernière vous semble très bonne.

POINT CLEF : *Explorez toutes les possibilités qui se présentent à vous. Cela vous permettra de réfléchir sur les nombreuses directions que peut emprunter votre idée et de choisir la meilleure.*

Pour explorer ces possibilités, la première technique consiste à déterminer si quelque chose est promis par l'idée de départ. Certaines idées génèrent en effet certaines attentes, des choses qui devraient se produire pour satisfaire le public s'il s'avérait que cette idée devienne une histoire. Ces « promesses » peuvent vous conduire aux meilleures possibilités de développement de votre idée.

Mais il existe une autre technique, plus utile, pour déterminer ce qui est possible à partir de l'idée de base : celle qui consiste à se demander à soi-même : « Que se passerait-il si... ? » Cette forme de question mène à deux points distincts : votre idée d'histoire et votre propre esprit. Elle vous aide à définir ce qui est autorisé par l'univers du récit et ce qui ne l'est pas. Elle vous permet également d'explorer la façon dont votre esprit se meut dans cet univers imaginaire. Plus vous vous demanderez « Que se passerait-il si... ? », plus vous vous imprègnerez de ce monde, plus vous l'étofferez et le pourvoirez de détails, et plus vous le rendrez convaincant aux yeux du public.

L'important, ici, est de laisser libre cours à votre esprit. Ne vous censurez pas ; ne vous jugez pas. Ne vous dites jamais que l'une des idées qui vous est venue à l'esprit est stupide. Les idées « stupides » mènent souvent à des inventions créatives.

Afin de mieux comprendre ce processus, nous allons examiner des histoires ayant déjà été écrites et imaginer ce que leurs auteurs pouvaient penser tandis qu'ils exploraient les diverses possibilités de leurs prémisses.

WITNESS, TÉMOIN SOUS SURVEILLANCE

(Earl W. Wallace et William Kelley, d'après une histoire originale de William Kelley, 1985)

Un petit garçon qui est témoin d'un crime, c'est une base classique pour un thriller. C'est la promesse de périls passionnants, d'action intense, et de violence. Mais que se passerait-il si l'on poussait l'histoire plus loin, pour explorer la violence en Amérique ? Que se passerait-il si l'on montrait les deux extrêmes de l'usage de la force – la violence et le pacifisme – en faisant passer le petit garçon du monde paisible des amish à la violence de la ville ? Que se passerait-il si l'on forçait ensuite un homme de la violence, le héros flic, à

pénétrer le monde des amish et à tomber amoureux ? Et ensuite, que se passerait-il si l'on amenait la violence au cœur du pacifisme ?

TOOTSIE

(Larry Gelbart et Murray Schisgal, d'après une histoire originale de Don McGuire et Larry Gelbart, 1982)

L'idée qui vient immédiatement à l'esprit des spectateurs, c'est celle de se divertir en regardant un homme habillé en femme. Et vous vous doutez qu'ils souhaiteront voir le personnage dans autant de situations cocasses que possible. Mais que se passerait-il si l'on tentait de dépasser ces attentes utiles, mais trop évidentes ? Que se passerait-il si l'on exploitait la stratégie du héros pour montrer comment les hommes vivent l'amour au fond d'eux ? Que se passerait-il si l'on faisait du héros un macho qui est forcé de prendre le déguisement – celui d'une femme – qu'il a le moins envie de porter mais dont il a le plus besoin pour pouvoir évoluer ? Que se passerait-il si l'on intensifiait le rythme et l'intrigue afin de faire pencher l'histoire du côté de la farce en montrant plusieurs hommes et femmes qui courent les uns après les autres ?

CHINATOWN

(Robert Towne, 1974)

Un homme qui enquête sur un meurtre dans le Los Angeles des années 1930, cela promet toutes sortes de rebondissements et surprises propres à un bon polar. Mais que se passerait-il si le crime prenait des dimensions de plus en plus importantes ? Que se passerait-il si le détective commençait par enquêter sur le plus petit « crime » qui soit, l'adultère, et finissait par découvrir que toute la ville s'est construite sur un meurtre ? On pourrait alors dévoiler au public de plus en plus de choses, jusqu'à lui révéler les secrets les plus noirs de la vie des Américains.

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

Avec une histoire de famille mafieuse, on promet des meurtriers impitoyables et des crimes violents. Mais que se passerait-il si l'on rendait le chef de famille plus grand, si l'on en faisait le roi des rois d'Amérique ? Que se passerait-il si le chef du côté obscur de l'Amérique, tout aussi puissant dans le milieu criminel que le président, se retrouvait dans l'Amérique officielle ? Cet homme étant un roi, on pourrait créer une grande tragédie, une ascension et une chute shakespeariennes, la mort d'un roi et son remplacement par un autre. Que se passerait-il si l'on transformait une simple histoire de

crime en une sombre épopée américaine ?

LE CRIME DE L'ORIENT-EXPRESS

(Roman d'Agatha Christie, scénario de Paul Dehn, 1974)

Un homme tué dans un compartiment de train situé juste à côté de celui dans lequel un brillant détective est en train de dormir, c'est la promesse d'une histoire policière ingénieuse. Mais que se passerait-il si l'on voulait porter l'idée de justice au-delà de l'arrestation classique du meurtrier ? Que se passerait-il si l'on cherchait à montrer l'ultime expression de la justice poétique ? Que se passerait-il si la victime méritait de mourir et qu'un jury naturel composé de douze hommes et femmes avait été à la fois son juge et son bourreau ?

BIG

(Gary Ross et Anne Spielberg, 1988)

L'histoire d'un petit garçon qui, en se réveillant, découvre qu'il est devenu un adulte, c'est la promesse d'une comédie fantastique divertissante. Mais que se passerait-il si l'on situait cette comédie non pas dans un monde lointain et étrange, mais dans un monde que n'importe quel enfant pourrait reconnaître ? Que se passerait-il si l'on envoyait le héros dans un vrai rêve de gosse, une usine de jouets, et qu'on le laissait sortir avec une jolie femme sexy ? Et que se passerait-il si l'histoire ne traitait pas uniquement d'un enfant qui grandit physiquement, si elle présentait également la combinaison idéale d'homme et de petit garçon nécessaire à tout un chacun pour vivre une vie d'adulte heureuse ?

Étape 3 : Identifier les défis et les problèmes soulevés par l'histoire

Il existe des règles de construction qui s'appliquent à toutes les histoires. Mais chaque histoire a également son propre ensemble de règles, ou de défis, spécifiques. Il s'agit de problèmes particuliers profondément ancrés dans l'idée de base. Vous ne pouvez pas les esquiver. Et vous ne devez pas les esquiver. Ces problèmes sont des repères qui vous permettront de découvrir votre véritable histoire. Vous devez prendre ces problèmes à bras-le-corps et les résoudre si vous voulez bien développer votre histoire. La plupart des auteurs n'identifient pas ces problèmes, ou bien le font une fois l'histoire achevée. C'est beaucoup trop tard.

L'astuce, c'est d'apprendre à identifier ces problèmes dès l'étape de la prémisse. Bien sûr, même les meilleurs auteurs ne peuvent identifier tous les problèmes à ce stade du processus. Mais une fois que vous maîtriserez les techniques clefs des personnages, de

l'intrigue, du thème, de l'univers du récit, des symboles et des dialogues, vous serez surpris de la facilité avec laquelle vous cernerez les difficultés inhérentes à n'importe quelle idée. Voici quelques-uns seulement des défis et problèmes soulevés par les idées d'histoires suivantes :

LA GUERRE DES ÉTOILES

(George Lucas, 1977)

Dans toute épopée, mais plus particulièrement encore dans une épopée qui se déroule dans l'espace, comme *La Guerre des étoiles*, il faut introduire rapidement un large éventail de personnages et les laisser ensuite interagir sur une longue période de temps et dans un espace très vaste. Il faut rendre l'histoire futuriste crédible et compréhensible dans le présent. Et il faut trouver un moyen de créer une transformation chez un héros qui est moralement bon dès le début de l'histoire.

FORREST GUMP

(Roman de Winston Groom, scénario d'Eric Roth, 1994)

Comment transformer quarante années d'événements historiques en une histoire personnelle, cohérente et organique ? Voici quelques-uns des problèmes soulevés : créer un héros retardé mental capable de mener l'intrigue, d'avoir des opinions profondes et de faire l'expérience d'une transformation, tout en trouvant un bon équilibre entre la fantaisie et les sentiments authentiques.

BELOVED

(Toni Morrison, 1987)

Le principal défi qu'a dû relever Toni Morrison a été d'écrire un récit sur l'esclavage dans lequel l'héroïne n'était pas dépeinte comme une victime. Une histoire aussi ambitieuse engendre un certain nombre de problèmes, qui doivent être résolus : maintenir une ligne narrative cohérente en dépit de sauts constants entre le passé et le présent, faire en sorte que des événements d'un passé lointain parlent au public d'aujourd'hui, faire avancer l'intrigue malgré des personnages qui réagissent plus qu'ils n'agissent, montrer l'impact psychique qu'a eu l'esclavage sur les gens qui l'ont vécu et démontrer comment ses effets continuent de se faire sentir des années après son abolition.

LES DENTS DE LA MER

(Roman de Peter Benchley, scénario de Peter Benchley et Carl Gottlieb, 1975)

Écrire une histoire d'épouvante « réaliste » – dans laquelle les

personnages se battent contre l'un des prédateurs naturels de l'homme – engendre de nombreux problèmes : concevoir une confrontation équitable contre un adversaire dont l'intelligence est limitée, créer une situation dans laquelle le requin peut attaquer souvent, et écrire une fin qui correspond à un duel entre le héros et le requin.

LES AVENTURES DE HUCKLEBERRY FINN

(Mark Twain, 1885)

Le principal défi auquel l'auteur des *Aventures de Huckleberry Finn* a dû faire face était énorme : comment présenter la structure morale – ou plus précisément immorale – de toute une nation en des termes fictionnels ? Cette brillante idée d'histoire porte en elle quelques problèmes majeurs : utiliser un petit garçon pour mener l'action ; maintenir un rythme soutenu en dépit d'une structure épisodique ; et présenter de façon crédible l'acquisition d'un grand sens moral par un petit garçon simple, et pas complètement admirable.

GATSBY LE MAGNIFIQUE

(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Le défi de Fitzgerald consistait à présenter le rêve américain corrompu et réduit à une compétition pour la gloire et l'argent. Ses problèmes étaient tout aussi imposants : créer du dynamisme narratif alors que le héros ne fait qu'aider quelqu'un d'autre, intéresser le public à des personnages superficiels, et transformer une petite histoire d'amour en une métaphore de l'Amérique.

MORT D'UN COMMIS VOYAGEUR

(Arthur Miller, 1949)

Le principal défi d'Arthur Miller consistait à transformer la vie d'un petit homme en une grande tragédie. Les problèmes à résoudre étaient les suivants : mêler des événements passés et présents sans embrouiller l'esprit du public, maintenir le dynamisme narratif, et mettre un peu d'espoir dans une conclusion désespérée et violente.

Étape 4 : Trouver un principe directeur

Une fois les promesses et les problèmes inhérents à votre histoire définis, vous devez trouver une stratégie globale qui déterminera la façon dont vous écrirez votre histoire. Le principe directeur de votre histoire, c'est votre stratégie globale formulée en une seule phrase. Ce principe directeur vous aidera à développer la prémisse afin d'en faire une structure solide.

POINT CLEF : Le principe directeur, c'est ce qui organise l'histoire

en tant que tout. C'est la logique interne du récit, qui cimente intrinsèquement les différentes parties, de sorte que l'histoire soit bien plus que la somme de ces parties. C'est ce qui rend l'histoire originale.

En bref, le principe directeur est la source de votre histoire. Et si vous souhaitez rendre votre histoire originale et efficace, c'est le plus important des facteurs à prendre en compte. Ce principe directeur peut être un symbole ou une métaphore (que l'on appelle « symbole central », « grande métaphore » ou « métaphore filée »). Mais il s'agit souvent de quelque chose de plus vaste que cela. Le principe directeur suit le processus fondamental qui se déploiera au fil de l'histoire.

Les principes directeurs sont difficiles à cerner. Et il faut dire que la plupart des histoires n'en ont pas. Car il s'agit d'histoires standard racontées de façon générique. C'est la différence entre la prémisse, que l'on retrouve dans toutes les histoires, et le principe directeur – que l'on ne retrouve que dans les bonnes histoires. La prémisse est concrète ; elle raconte les faits. Le principe directeur est abstrait ; c'est un processus plus profond qui se développe au sein d'une histoire racontée de façon originale. Formulé en une ligne :

Principe directeur = processus de l'histoire + développement original

Imaginons que vous êtes un auteur qui cherche à présenter le fonctionnement interne de la Mafia en Amérique, comme des centaines de scénaristes et de romanciers l'ont fait avant vous. Si vous êtes vraiment bon, vous finissez par trouver ce principe directeur (pour *Le Parrain*) :

Utiliser la stratégie classique du conte de fées qui consiste à expliquer comment le plus jeune des trois frères devient le nouveau « roi ».

Il est important de comprendre le principe directeur comme l'« idée synthétique », la « cause constructrice¹ » du récit ; c'est le principe directeur qui, intérieurement, fait de l'histoire une unité individuelle et la rend différente de toutes les autres histoires.

POINT CLEF : Trouvez votre principe directeur et tenez-vous-y. Prenez le temps d'en chercher un et gardez-le à l'esprit tout au long du processus d'écriture.

Prenons l'exemple de *Tootsie* pour étudier comment la différence entre la prémisse et le principe directeur peut se manifester dans un

véritable scénario.

- **Prémisse** Un acteur qui ne trouve pas de travail se déguise en femme et décroche un rôle dans une série télé, avant de tomber amoureux de l'une des comédiennes de l'équipe.

- **Principe directeur** Forcer un macho à vivre dans la peau d'une femme.

Comment déterminer le principe directeur à partir de la prémisse ? Ne commettez pas l'erreur que la plupart des auteurs font à cette étape. Au lieu de chercher un principe directeur unique, ils choisissent un genre, qu'ils imposent à leur prémisse, puis tentent de forcer l'histoire à respecter les temps forts (les événements) de ce genre. Le résultat ? Une fiction mécanique, générique et peu originale.

Pour trouver votre principe directeur, il vous faudra étudier la phrase simple et courte de prémisse que vous avez sous les yeux. Vous devez, comme un enquêteur, « détecter » la forme de votre histoire à partir de sa prémisse.

Cela ne signifie pas qu'il n'y ait qu'un seul et unique principe directeur par idée, que tout soit déjà fixé ou prédéterminé. À partir de votre prémisse, vous pouvez glaner toutes sortes de principes directeurs ou de formes à partir desquels vous pourrez développer votre histoire. Chacun vous offrira différentes possibilités de dire les choses ; et chacun vous apportera différents problèmes que vous devrez résoudre. Là encore, il existe des techniques qui peuvent vous aider.

On peut par exemple trouver un principe directeur en utilisant la métaphore du périple ou du voyage. Huck Finn descendant le Mississippi en radeau avec Jim, Marlow s'enfonçant en bateau au « cœur des ténèbres », Leopold Bloom d'*Ulysse* se déplaçant dans Dublin, Alice tombant dans le terrier du lapin avant son entrée dans le renversant Pays des Merveilles – il s'agit à chaque fois d'utiliser la métaphore du périple pour organiser le processus organique de l'histoire.

Remarquez comment l'utilisation du voyage dans *Au cœur des ténèbres* procure un principe directeur à une œuvre de fiction très complète :

Le périple d'un narrateur qui remonte une rivière dans la jungle est la ligne qui le mène simultanément vers trois destinations différentes : vers la vérité sur un homme mystérieux apparemment immoral ; vers la vérité sur le narrateur lui-même ; et à rebours vers la barbarie, vers le « cœur des ténèbres » moral qui réside en chaque être humain.

Un simple symbole peut parfois servir de principe directeur. C'est le cas de la lettre A rouge dans *La Lettre écarlate*, de l'île dans *La*

Tempête, de la baleine dans *Moby Dick* ou bien de la montagne dans *La Montagne magique*. On peut aussi connecter deux grands symboles dans un seul et même processus, tels le vert de la nature et le noir du charbon dans *Qu'elle était verte ma vallée*. Peuvent également faire office de principes directeurs les unités de temps (jour, nuit, quatre saisons), le point de vue du narrateur ou toute façon spécifique qu'a l'histoire d'évoluer.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de principes directeurs tirés de livres, films et pièces, de *La Bible* jusqu'aux « Harry Potter ». Observez comme ils diffèrent de la prémisse.

MOÏSE DANS LE LIVRE DE L'EXODE

- **Prémisse** Quand un prince égyptien découvre qu'il est en réalité hébreu, il conduit son peuple hors d'Égypte et de l'esclavage.

- **Principe directeur** Un homme qui ne sait pas qui il est lutte pour rendre à son peuple sa liberté et reçoit de nouvelles lois morales qui le définiront lui et son peuple.

ULYSSE

- **Prémisse** Une journée dans la vie d'un homme moyen à Dublin.

- **Principe directeur** Une odyssée moderne à travers la ville, où en l'espace d'une seule journée, un homme trouve un père, qui lui-même trouve un fils.

QUATRE MARIAGES ET UN ENTERREMENT

- **Prémisse** Un homme tombe amoureux d'une femme, mais celle-ci est déjà fiancée, et à leur prochaine rencontre c'est lui-même qui est fiancé.

- **Principe directeur** Des amis vivent quatre utopies (les mariages) et un moment cauchemardesque (l'enterrement), tandis que chacun d'entre eux recherche le partenaire idéal.

LES « HARRY POTTER »

- **Prémisse** Un garçon découvre qu'il a des pouvoirs magiques et s'inscrit dans une école de magiciens.

- **Principe directeur** Un prince magicien apprend à devenir un homme et un roi en passant sept années scolaires dans une école qui forme des sorciers.

L'ARNAQUE

- **Prémisse** Deux petits arnaqueurs dépouillent l'homme riche qui a tué leur ami.

- **Principe directeur** Raconter l'histoire d'une arnaque sous la forme d'une arnaque et rouler dans la farine l'adversaire et le public.

LONG VOYAGE VERS LA NUIT

• **Prémisse** Les membres d'une famille doivent faire face à l'addiction de la mère.

• **Principe directeur** À mesure que la journée passe et que le soir tombe, tous les membres de la famille se voient confrontés aux erreurs et aux spectres de leur passé.

LE CHANT DU MISSOURI

• **Prémisse** Une jeune femme tombe amoureuse du garçon d'à côté.

• **Principe directeur** Représenter l'évolution d'une famille sur une année par des événements qui se déroulent à chacune des saisons.

COPENHAGUE

• **Prémisse** Trois personnes racontent des versions contradictoires d'une rencontre qui a changé le cours de la Deuxième Guerre mondiale.

• **Principe directeur** Utiliser le principe d'incertitude d'Heisenberg hors du contexte de la physique pour explorer la moralité ambiguë de l'homme qui l'a découvert.

UN CHANT DE NOËL

• **Prémisse** Trois fantômes viennent rendre visite à un vieillard mesquin, qui retrouve ainsi l'esprit de Noël.

• **Principe directeur** Suivre la renaissance d'un homme en le forçant à observer son passé, son présent et son futur le soir du réveillon de Noël.

LA VIE EST BELLE

• **Prémisse** Alors qu'un homme est sur le point de se suicider, un ange vient lui montrer comment serait le monde s'il n'était jamais né.

• **Principe directeur** Révéler le pouvoir de l'individu en montrant ce qu'aurait été une ville, et une nation, si un seul homme n'avait jamais vécu.

CITIZEN KANE

• **Prémisse** Raconter l'histoire de la vie d'un riche magnat de la presse.

• **Principe directeur** Se servir de plusieurs narrateurs pour démontrer que l'on ne peut jamais vraiment connaître la vie d'un homme.

Étape 5 : Déterminer le meilleur personnage induit

par votre idée

Une fois votre principe directeur déterminé, il est temps de vous concentrer sur le héros.

POINT CLEF : *Toujours raconter l'histoire de votre meilleur personnage.*

« Le meilleur » ne signifie pas « le plus sympathique ». Cela signifie « le plus fascinant, stimulant et complexe », même si ce personnage n'est pas particulièrement aimable. Si vous devez raconter l'histoire de votre meilleur personnage, c'est parce que c'est là que votre attention, et celle du public, se dirigera inévitablement. Vous aurez envie que ce soit ce personnage qui mène l'action.

Pour déterminer quel est le meilleur personnage induit par votre idée de base, posez-vous cette question essentielle : lequel est celui que j'adore ? Vous pouvez trouver la réponse à cette question en vous en posant quelques autres : ai-je envie de le voir agir ? Est-ce que j'aime la façon dont il pense ? Les défis qu'il doit relever m'intéressent-ils ?

Si vous ne trouvez aucun personnage que vous adorez dans votre idée de base, passez à une autre idée. Si vous en trouvez un mais qu'il ne s'agit pas du personnage principal, modifiez immédiatement votre prémisse pour qu'il endosse ce rôle.

Si l'idée de base que vous souhaitez développer semble induire plusieurs protagonistes, dites-vous que vous aurez autant de lignes narratives que de personnages principaux. Vous devez donc trouver le meilleur personnage pour chaque ligne narrative.

Étape 6 : Cerner le conflit central

Une fois que vous avez choisi le personnage qui mènera votre histoire, vous devez déterminer de quoi elle traite d'un point de vue essentiel. C'est-à-dire cerner le conflit central de l'histoire. Pour déterminer ce conflit central, posez-vous cette question : « Qui combat qui pour quoi ? », et répondez-y en une phrase succincte.

La réponse à cette question vous donnera le sujet de votre histoire, car tous les conflits du récit découleront en essence de ce problème précis. Le chapitre suivant développera le sujet des conflits de façon parfois complexe. Mais il est absolument nécessaire que vous gardiez toujours sous les yeux cette formulation du conflit en une seule phrase, ainsi que celle de votre principe directeur.

Étape 7 : Cerner la séquence unique de rapports de cause

à effet

Toute bonne histoire organique comporte un seul enchaînement de cause à effet : A entraîne B, qui entraîne C, et ainsi de suite jusqu'à Z. C'est la colonne vertébrale de votre histoire, et si vous n'avez pas de colonne vertébrale ou qu'au contraire vous en avez un trop grand nombre, votre récit s'effondrera (nous parlerons un peu plus loin des histoires à héros multiples).

Admettons que vous ayez trouvé la prémisse suivante :

Un homme tombe amoureux et se bat contre son frère pour le contrôle d'un vignoble.

Vous remarquerez qu'il s'agit d'une prémisse divisée en deux, avec deux rapports de cause à effet. Or, il est plus facile de cerner les problèmes de la prémisse et d'y trouver des solutions lorsque cette prémisse est une phrase unifiée. Quand on a écrit tout un livre ou tout un script, on a l'impression que les problèmes du récit sont figés dans du béton. Mais quand on n'a écrit qu'une seule phrase, il est encore possible d'y apporter une modification simple, qui permet par exemple de transformer une prémisse divisée en une prémisse unifiée, de cette façon :

Pour l'amour d'une femme, un homme lutte contre son frère afin de prendre le contrôle d'un vignoble.

L'astuce pour trouver la voie unique de cause à effet, c'est de se demander : « Quelle est l'action principale de mon héros ? » Votre personnage entreprendra de nombreuses actions au cours de votre histoire. Mais il doit exister une action qui domine, qui unifie toutes les autres actions qu'il entreprend. Le rapport de cause à effet, ce n'est rien d'autre que cette action.

Pour prendre un exemple, revenons à la prémisse de *La Guerre des étoiles* :

Alors qu'une princesse court un danger mortel, un jeune homme utilise ses talents de combattant pour la sauver et vaincre les forces maléfiques d'un empire galactique.

En se forçant à décrire le film en une phrase unique, on arrive à comprendre que l'action qui unifie toutes les autres actions de *La Guerre des étoiles* est « utiliser ses talents de combattant ».

Prenons maintenant l'exemple du *Parrain*, livre et film épiques.

Là encore, si l'on reprend le processus qui consiste à réduire l'histoire à une seule et unique phrase, on arrive à discerner clairement l'action principale :

Le cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau Parrain.

De toutes les actions que Michael entreprend dans l'histoire, celle qui est connectée à toutes les autres, l'action principale, c'est la vengeance.

POINT CLEF : Si vous développez une prémisse dans laquelle figurent plusieurs personnages, dites-vous que chaque ligne narrative doit avoir une séquence unique de rapports de cause à effet. Et que toutes les lignes narratives doivent se rejoindre pour former une colonne vertébrale plus large et plus globale.

Dans *Contes de Canterbury*, par exemple, chaque pèlerin raconte une histoire qui a une colonne vertébrale individuelle. Mais ces histoires sont contées par un groupe – un microcosme de la société anglaise – qui voyage vers Canterbury.

Étape 8 : Déterminer les possibilités de transformation de votre héros

Après le principe directeur, la plus importante des choses à trouver à partir de votre prémisse est la transformation fondamentale de votre héros. C'est le facteur qui donne le plus de satisfaction au public, quelle que soit la forme que peut prendre l'histoire et même si cette transformation est négative (comme par exemple dans *Le Parrain*).

La transformation, c'est ce que votre héros expérimente à l'issue de sa confrontation. Pour simplifier au maximum, on peut représenter cette transformation à l'aide d'une équation à trois membres :

$$F \times A = T$$

F représente les faiblesses, à la fois psychologiques et morales ; A est la confrontation pour accomplir l'action principale de l'histoire ; et T est la personne transformée.

Dans la vaste majorité des histoires, un personnage présentant des faiblesses lutte pour obtenir quelque chose et sort de cette

confrontation transformé (de façon positive ou négative). La logique de base du récit est la suivante : comment la confrontation pour réaliser l'action principale (A) amène le personnage à changer, à passer de F à T ? Vous remarquerez que A, l'action principale, est le pivot de l'équation. Si on le force à lutter pour obtenir quelque chose, un personnage présentant certaines faiblesses finit nécessairement transformé.

POINT CLEF : L'action principale doit être l'action la plus susceptible d'obliger le personnage à affronter ses faiblesses et à changer.

Ceci est la base de toute histoire car il s'agit de celle de l'évolution des êtres humains. Il est difficile de cerner la façon dont les hommes évoluent, mais c'est pourtant ce que vous, auteur, devez exprimer avant toute autre chose (à moins que vous ne choisissiez d'expliquer pourquoi l'évolution ne s'est pas produite).

Pour y parvenir, le mieux est de partir de l'action principale puis de déterminer les opposés de cette action. C'est ce qui vous permettra de trouver qui est votre héros au début de l'histoire (ses faiblesses) et qui il est à la fin (la transformation par laquelle il est passé).

Vous pouvez suivre les étapes suivantes :

1. Écrivez votre phrase de prémisse (sachez que cette prémisse pourra être modifiée une fois que vous aurez découvert la transformation de votre héros).

2. Déterminez l'action principale qu'accomplit votre héros tout au long de l'histoire.

3. Faites de F (les faiblesses psychologiques et morales du héros) et de T (sa transformation) les opposés de A (l'action principale).

Il est déterminant d'aller à l'opposé de l'action principale ; c'est là la seule façon dont une transformation peut survenir. Si les faiblesses de votre héros sont similaires à l'action principale qu'il va entreprendre au cours de l'histoire, il ne fera que creuser ces faiblesses et restera le même.

POINT CLEF : Trouvez plusieurs possibilités de faiblesses et de transformations.

Tout comme il existe plusieurs possibilités de développement de la prémisse, il existe plusieurs possibilités concernant les faiblesses et la personne transformée que va devenir votre héros. Disons par

exemple que l'action principale de votre héros est de devenir un criminel au cours de l'histoire.

Pour trouver de possibles faiblesses et transformations, vous devez réfléchir sur cette action principale et déterminer ses opposés. Vous remarquerez que chaque faiblesse et chaque transformation est un opposé possible de l'action principale.

- Un homme timide et coincé intègre une bande de criminels et finit par divorcer.

F – faiblesses initiales : homme timide et coincé

A – action principale : intègre une bande de criminels

T – transformation : finit par divorcer

- Un banquier méprisant et coincé intègre une bande de criminels et finit par aider les pauvres.

F – faiblesses initiales : banquier méprisant et coincé

A – action principale : intègre une bande de criminels

T – transformation : finit par aider les pauvres

- Un homme très timide intègre une bande de criminels et finit complètement ivre.

F – faiblesses initiales : homme très timide

A – action principale : intègre une bande de criminels

T – transformation : finit complètement ivre

Tous ces exemples vous montrent les possibles transformations que vous pouvez trouver à partir de la prémisse initiale d'un homme qui devient un criminel.

Mettons en pratique cette technique pour étudier deux histoires familières.

LA GUERRE DES ÉTOILES

- **Prémisse** Alors qu'une princesse court un danger mortel, un jeune homme utilise ses talents de combattant pour la sauver et vaincre les forces maléfiques d'un empire galactique.

F – faiblesses initiales : naïf, impétueux, manque de concentration et de confiance en soi

A – action principale : utilise ses talents de combattant

T – transformation : estime de soi, gagne une place parmi les *happy few*, devient un combattant confirmé

Les faiblesses initiales de Luke n'évoquent absolument pas les qualités d'un combattant. Mais poussé à utiliser sans cesse ses compétences de guerrier, il se renforce et devient un combattant du

bien, sûr de lui.

LE PARRAIN

• **Prémisse** Le cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau Parrain.

F – faiblesses initiales : prudent, conventionnel, isolé du reste de la famille

A – action principale : vengeance

T – transformation : tyrannique, devient le chef incontesté de la famille

Le Parrain constitue un très bon exemple pour expliquer pourquoi il est nécessaire d'aller à l'opposé de l'action principale afin de déterminer les faiblesses et la transformation du héros. Si, dès le début de l'histoire, Michael était présenté comme un homme revanchard, en se vengeant des hommes qui ont tiré sur son père, il resterait absolument le même. Son personnage n'aurait expérimenté aucune transformation. Mais que se passerait-il s'il commençait l'histoire à l'opposé de la vengeance ? Un homme prudent, conventionnel et isolé du reste de sa famille, qui accomplit une vengeance, peut finir tyrannique et devenir le chef incontesté de sa famille. Il s'agit là d'une transformation absolument radicale. Mais aussi d'une transformation totalement crédible.

Sachez que les idées que vous trouverez en utilisant cette technique ne correspondront qu'à de *possibles* transformations pour votre histoire. Le travail sur la prémisse, en particulier quand il s'agit des personnages, est toujours un travail provisoire. N'hésitez pas à réfléchir à d'autres transformations à mesure que vous avancerez dans le processus d'écriture. Nous explorerons plus en détail cet élément narratif déterminant dans les deux prochains chapitres.

Étape 9 : Déterminer le choix moral du héros

Le thème central d'une histoire est souvent cristallisé par un choix moral que le héros doit faire, en général vers la fin de l'histoire. Le thème, c'est votre opinion sur la façon dont il faut agir dans le monde. C'est votre point de vue sur la morale, et c'est l'une des raisons principales pour lesquelles vous écrivez votre histoire.

La meilleure façon d'exprimer le thème est sans doute par le biais de la structure de l'histoire, à travers ce que nous appelons le débat moral. C'est là que vous, l'auteur, défendez votre vision de la vie, non à l'aide d'arguments philosophiques, mais par le biais des actions de personnages qui cherchent à accomplir un objectif (pour plus de

détails, reportez-vous au chapitre 5, « Le débat moral »). L'étape la plus importante de ce débat est sans doute le choix moral final que vous laisserez à votre héros.

Beaucoup d'auteurs commettent l'erreur de laisser à leur héros un faux choix. Par faux choix, nous entendons un choix entre quelque chose de positif et quelque chose de négatif. Par exemple forcer un héros à choisir entre aller en prison et sortir avec la jolie fille. La réponse est évidente.

POINT CLEF : Pour faire un véritable choix, votre héros doit soit sélectionner l'une des deux possibilités positives qui s'offrent à lui, soit, mais c'est plus rare, éviter l'une des deux possibilités négatives (comme dans *Le Choix de Sophie*) qui se présentent à lui.

Veillez à rendre les deux options aussi égales que possible, l'une devant sembler seulement légèrement plus attractive que l'autre. L'exemple classique du choix entre deux options positives est celui qui oppose l'amour à l'honneur. Dans *L'Adieu aux armes*, le héros choisit l'amour. Dans *Le Faucon maltais* (comme dans presque tous les récits policiers), le héros choisit l'honneur.

Là encore, notez bien que cette technique vous permettra de trouver de *possibles* choix moraux. Le choix qui vous vient à l'esprit à cette étape peut très bien changer complètement au moment où vous vous mettez à rédiger l'histoire. Cette technique a uniquement pour fonction de vous obliger à commencer à penser à votre thème, en termes pratiques, dès le début du processus d'écriture.

Étape 10 : Penser à la réception du public

Une fois votre travail sur la prémisse accompli, posez-vous une dernière question : cette histoire résumée en une seule phrase est-elle assez originale pour intéresser d'autres personnes que moi-même ?

C'est la question de la popularité, de l'attrait commercial. Vous devrez vous montrer inflexible lorsque vous y répondrez. Si, en regardant votre prémisse, vous vous rendez compte que les seules personnes qui s'intéresseront à votre histoire sont vous et votre entourage immédiat, nous vous déconseillons vivement de l'utiliser comme base.

Vous devez écrire d'abord pour vous-même ; écrire ce qui vous tient à cœur. Mais vous ne devez pas écrire *uniquement* pour vous-même. Les auteurs commettent souvent la grande erreur qui consiste à tomber dans le piège du « soit / soit » : soit j'écris ce qui me tient à cœur, soit j'écris quelque chose qui se vendra. Il s'agit là d'une fausse distinction, née de la vieille idée romantique selon laquelle il faut

écrire dans une mansarde et souffrir pour son art.

Il se peut qu'il vous vienne un jour une idée que vous *deviez* absolument écrire. Il se peut aussi que vous ayez une très bonne idée et que vous ne sachiez pas si elle intéressera le public. Mais n'oubliez jamais que même si vous aurez beaucoup d'idées dans votre vie, bien peu d'entre elles pourront être développées pour devenir de véritables histoires. Il faut toujours essayer d'écrire quelque chose qui vous tient à cœur et qui, selon vous, devrait intéresser un public. Les choses que vous écrivez doivent avoir une signification particulière pour vous. Mais sachez que quand on écrit pour un public, il est beaucoup plus facile de faire ce qu'on aime.

CRÉER VOTRE PRÉMISSSE – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 1

• **Prémisse** Rédigez votre prémisse en une seule phrase. Demandez-vous si cette phrase pourrait devenir une histoire qui changerait le cours de votre vie.

• **Liste de souhaits et liste de prémisses** Rédigez votre liste de souhaits et votre liste de prémisses. Étudiez-les ensemble et identifiez les éléments qui se recoupent et qui déterminent ce qui vous plaît et ce qui vous tient à cœur.

• **Possibilités** À partir de votre prémisse, déterminez les différentes possibilités qui s'offrent à vous et inscrivez-les sur un papier.

• **Défis et problèmes de l'histoire** Essayez de trouver un maximum de défis et de problèmes soulevés par votre histoire.

• **Principe directeur** Trouvez un principe directeur à votre idée d'histoire. Souvenez-vous que le principe directeur est un processus ou une forme organique grâce à laquelle votre histoire se déploiera de façon unique.

• **Meilleur personnage** Déterminez quel est le meilleur personnage de votre histoire. Faites de ce personnage le héros de votre prémisse.

• **Conflit** Demandez-vous : « Contre qui mon héros se bat-il et pourquoi se bat-il ? »

• **Action principale** Trouvez la séquence unique de rapports de cause à effet en identifiant l'action principale que votre héros entreprendra au cours de l'histoire.

• **Transformation du personnage** Déterminez les possibilités de transformation par laquelle passera votre héros en partant de l'action principale (A) et en vous dirigeant vers les opposés de cette action afin de déterminer les faiblesses initiales (F) de votre héros et la

transformation qui se produit en lui à la fin (T).

- **Choix moral** Imaginez un choix moral que votre héros devra faire vers la fin de votre histoire. Assurez-vous qu'il s'agisse bien d'un choix difficile mais plausible.

- **Réception du public** Demandez-vous si votre prémisse est susceptible de plaire à un public large. Si tel n'est pas le cas, retournez à la case départ.

Prenons l'exemple de *Tootsie* pour illustrer la façon dont on peut travailler sur la prémisse.

TOOTSIE

(Larry Gelbart et Murray Schisgal, d'après une histoire originale de Don McGuire et Larry Gelbart, 1982)

- **Prémisse** Un acteur qui ne trouve pas de travail se déguise en femme et décroche un rôle dans une série télé, avant de tomber amoureux de l'une des comédiennes de l'équipe.

- **Possibilités** On pourrait poser un regard amusé sur le jeu de la séduction moderne, mais aussi disséquer la profonde immoralité qui sert de base à la façon dont les hommes et les femmes agissent entre eux dans les recoins les plus secrets de leurs vies.

- **Défis de l'histoire** Comment présenter l'impact des actions immorales des hommes envers les femmes sans avoir l'air d'attaquer l'ensemble de la gent masculine et de faire passer les femmes pour des êtres naïfs ?

- **Problèmes** Comment rendre un homme déguisé en femme crédible, tisser plusieurs intrigues hommes-femmes afin de les unifier en une seule ligne narrative, faire en sorte que l'histoire d'amour soit satisfaisante d'un point de vue émotionnel tout en utilisant plusieurs des techniques de la farce qui consiste à placer le public dans une position de supériorité ?

- **Principe directeur** Obliger un macho à vivre dans la peau d'une femme. Situer l'histoire dans le monde du spectacle afin de rendre le déguisement plus crédible.

- **Meilleur personnage** La division de Michael, partagé entre son apparence d'homme et son apparence de femme, peut être considérée comme une expression physique et comique d'une contradiction extrême qu'il porte en lui.

- **Conflit** Michael se bat contre Julie, Ron, Les et Sandy pour l'amour et l'honnêteté.

- **Action principale** Le héros, un homme, se met dans la peau d'une femme.

- **Transformation du personnage**

F – Michael est arrogant, menteur et coureur de jupons

T – En se mettant dans la peau d'une femme, Michael apprend à devenir un homme meilleur et capable d'amour

• **Choix moral** Michael sacrifie son travail lucratif au sein de la série et s'excuse auprès de Julie de lui avoir menti.

QUESTIONS / RÉPONSES

Q : Quelles sont les principales erreurs commises par les auteurs concernant la prémisse de leur histoire ?

R : Il existe cinq erreurs majeures :

1. La prémisse n'est pas originale.

Ce n'est qu'une vague copie de quelque chose que l'auteur a vu ou lu. L'industrie du divertissement ne paie pas pour des copies. Ils veulent quelque chose qu'ils ne peuvent obtenir que de vous.

2. La prémisse n'évoque que le premier temps fort de l'intrigue, l'élément déclencheur qui permet à l'histoire de débiter.

Le premier temps fort ne fait que dire au lecteur que vous êtes à même de commencer une histoire. C'est la partie la plus facile.

3. L'idée ne permet pas de trouver une ligne de désir spécifique qui soit difficile à assouvir et qui puisse donc s'étendre jusqu'à la fin de l'histoire.

4. L'idée ne permet pas de trouver d'adversaire principal puissant.

5. La ligne d'intrigue est dépourvue de *high concept* incluant un retournement extrême.

Q : Quel est le meilleur moyen de réparer ces erreurs ?

R : Le meilleur moyen de réparer ces erreurs consiste à appliquer la *check-list* des prémisses à toute prémisse que vous écrirez. Ces critères vous permettront de déterminer 1. si votre prémisse est inexploitable et doit être rejetée et 2. dans l'éventualité où elle a du potentiel, comment l'améliorer.

TECHNIQUE : CHECK-LIST DES PRÉMISSSES

1. Les idées originales se fabriquent, elles ne se trouvent pas.

2. Pour un maximum de dynamisme narratif, le héros doit être un *outsider* doté d'une faiblesse.

3. Une bonne phrase d'accroche doit évoquer en une phrase unique l'intégralité de l'intrigue, mais sans la dévoiler totalement.

4. Il vous faut un désir spécifique extrêmement difficile à assouvir.

5. Il vous faut un adversaire principal aussi puissant que possible.

6. Pour qu'il soit percutant, vous devez évoquer directement le grand retournement.

Explorons ces points en détail :

1. Les idées originales se fabriquent, elles ne se trouvent pas.

Toute idée évoque un ou plusieurs genres, ainsi que diverses histoires que vous avez pu lire ou voir auparavant. La première idée n'est donc *jamais* originale. Mais il est possible qu'elle ait un trésor enfoui en elle. Vous devez donc creuser votre prémisse, trouver ce trésor et bâtir toute votre histoire à partir de ce trésor.

Posez-vous les trois questions suivantes :

1. Ai-je déjà lu ou vu cela ? Si oui, identifiez l'original.
2. Si vous avez déjà lu ou vu cela, y a-t-il quelque chose d'unique dans votre idée, et si oui, quoi ? C'est à partir de ce noyau, ce trésor d'originalité, que vous pourrez bâtir.
3. Pourquoi ai-je envie de raconter cette histoire, qu'est-ce qui fait qu'elle est si importante pour moi ? Une idée ne peut être fraîche et originale que si l'on est passionné par elle.

2. Pour un maximum de dynamisme narratif, le héros doit être un *outsider* doté d'une faiblesse.

Par *outsider*, nous entendons quelqu'un qui a un désavantage par rapport au principal adversaire. Il lui manque les ressources, les outils et le pouvoir dont il a besoin pour avoir une chance de gagner.

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

Michael est un héros *outsider* qui va tenter de devenir le roi de la Mafia new-yorkaise. Il est le fils cadet et, au début de l'histoire, il se tient à l'écart de sa propre famille. Il n'a ni la formation ni l'expérience pour devenir un chef de la Mafia.

« Faiblesse » signifie ici un défaut interne qui fait souffrir le héros et est la véritable source, la *cause première* de l'histoire.

POINT CLEF : La faiblesse doit être, d'une certaine façon, à l'opposé de l'objectif du héros.

En étant à l'opposé de l'objectif, la faiblesse empêche le héros de l'atteindre. La quête de l'objectif va donc forcer le héros à surmonter cette faiblesse, ou à chuter en essayant de le faire.

LE PARRAIN

Michael est jeune, novice, inexpérimenté, trop sûr de lui et à l'écart de sa famille. Ces défauts sont à l'opposé de son objectif – se venger des hommes qui ont tué son père – et l'empêchent de

l'atteindre. Dans l'accomplissement de sa vengeance, Michael se corrompt et devient un impitoyable tyran meurtrier. Plutôt que de forcer Michael à surmonter sa faiblesse, son objectif le détruit sur le plan moral.

3. Une bonne phrase d'accroche doit évoquer en une phrase unique l'intégralité de l'intrigue, mais sans la dévoiler totalement.

LE PARRAIN

Le cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau Parrain.

Vous remarquerez que la prémisse ne dévoile pas les détails des manœuvres de Michael et des meurtres qu'il commet pour arriver au sommet.

4. Il vous faut un désir spécifique extrêmement difficile à assouvir.

L'objectif est le premier élément du dynamisme de votre récit. Sans cela, il n'y a pas d'histoire. Tout repose sur l'objectif, qui est la colonne vertébrale. Il doit être spécifique, de sorte que le héros et le public aient une cible claire à atteindre à la fin de l'histoire.

L'objectif doit également être difficile à atteindre. Si le héros peut l'accomplir en n'entreprenant que deux ou trois actions, l'histoire sera terminée au bout de quelques scènes. Pour soutenir un scénario ou un roman dans son intégralité, l'objectif doit requérir du héros qu'il entreprenne dix, quinze, vingt actions ou davantage.

LE PARRAIN

L'objectif de Michael est spécifique et difficile à atteindre : il veut se venger des hommes qui ont tué son père. Parmi ces hommes se trouve Sollozzo, impitoyable chef d'une famille mafieuse rivale, étroitement protégé par ses propres hommes de main et par un capitaine de la police new-yorkaise.

Ainsi, pour un maximum de dynamisme, le héros doit être un *outsider* doté d'une faiblesse et forcé de surmonter une opposition extrême pour atteindre un objectif spécifique et difficile.

Si cet objectif n'est pas un minimum évoqué dans la prémisse, votre histoire sera dépourvue de dynamisme.

5. Il vous faut un adversaire principal aussi puissant que possible.

Si l'objectif est aussi difficile à atteindre, c'est en partie parce que l'adversaire est extrêmement puissant et extrêmement déterminé à vaincre le héros pour atteindre lui-même l'objectif.

LE PARRAIN

L'adversaire principal de Michael semble être Sollozzo, puissant chef de la pègre extrêmement déterminé à tuer le père de Michael pour reprendre les affaires de sa famille. Michael n'apprendra que plus tard que son adversaire principal est en réalité Barzini, un chef de la pègre encore plus rusé et puissant.

6. Pour qu'il soit percutant, vous devez évoquer directement le grand retournement.

Le retournement, ou *twist*, est un renversement soudain et souvent choquant de la *compréhension* de l'histoire par le héros et / ou le public. En d'autres termes, c'est un rebondissement.

Dans une prémisse, le retournement est en général exprimé à la fin, avec une expression plus ou moins équivalente à « mais il découvre que... »

Parmi les exemples de films et de livres dans lesquels apparaissent de bons retournements, on peut citer *L.A. Confidential*, *Sixième Sens*, *Usual Suspects*, *Shutter Island*, *Tootsie*, *Le Crime de l'Orient-Express* et *Un jour sans fin*.

En résumé, pour obtenir une bonne prémisse :

1. Ne fournissez que des informations relatives à l'intrigue.
2. Incluez, ou au moins évoquez, la ligne de désir et le principal adversaire.
3. Écrivez du point de vue d'un héros *outsider* qui mène l'action.
4. Placez un retournement à la fin.

Q : Pouvez-vous m'expliquer ce que vous entendez par là en appliquant ces techniques à des exemples spécifiques de films ou séries télé ?

R : Bien sûr. L'expérience vous permettra de mieux comprendre les forces et les faiblesses que l'on peut déceler quand on n'a écrit qu'une seule phrase.

Commençons par des exemples issus de la télévision. Vous remarquerez qu'il s'agit de prémisses dotées d'« extensibilité » – ou capacité d'étendre l'histoire sur plusieurs saisons –, ce qui les rend plus appropriées à la télévision qu'au cinéma.

REVENGE

(créé par Mike Kelley, 2011)

Un *Comte de Monte-Cristo* moderne dans les Hamptons.

Cette série télé américaine n'a pas convaincu le public français. Mais il nous semble que son exemple est instructif, tout d'abord parce qu'il s'agit d'un classique de la littérature française adapté à l'Amérique moderne, et ensuite parce qu'elle constitue un parfait exemple de la prémisse de série télé qui semble géniale, mais qui porte en elle un défaut fatal.

Impliqués dans cette prémisse concise, un clair objectif de vengeance, avec une héroïne extrêmement déterminée et un certain nombre de puissants adversaires.

Le contraste de l'intrigue provient de la célèbre histoire de vengeance, bourrée de rebondissements, et transposée dans le présent, dans une région extrêmement aisée des États-Unis.

Le problème de cette prémisse, aussi bonne soit-elle, c'est qu'elle implique une limitation des adversaires, et par conséquent, une limitation de l'intrigue. Une fois que l'héroïne a pris sa revanche sur les personnes qui ont berné son père, l'histoire est terminée.

À en juger par la prémisse originelle, il semblait évident que la série aurait du mal à se maintenir sur plusieurs saisons. La preuve en est qu'à la fin de la première saison, les scénaristes ont dû créer tout un nouveau groupe d'adversaires.

MENTALIST

(créé par Bruno Heller, 2008)

Un soi-disant médium utilise son sens de l'observation et ses talents de manipulation pour résoudre des affaires criminelles.

Le contraste de l'intrigue « *high concept* » provient du personnage : un truqueur, qui met ses talents criminels au service de la police.

BREAKING BAD

(créé par Vince Gilligan, 2008)

Quand un professeur de chimie découvre qu'il est atteint d'un cancer en phase terminale, il se met à fabriquer et à vendre de la méthamphétamine pour financer ses soins médicaux et assurer l'avenir de sa famille après sa mort.

Breaking Bad dispose sans doute de la meilleure prémisse de l'histoire de la télévision. Elle semble relever strictement du contraste de personnage : de professeur de chimie à magnat de la drogue. Mais il s'agit bien plus encore d'un retournement d'intrigue : comment un type un peu *nerd* devient-il un magnat de la drogue ?

Cela confère à la série un dynamisme narratif qui s'étend sur toute la saison, ainsi que de l'excellente comédie noire – l'incompétence du malheureux essayant de devenir un dealer – qui est l'un des éléments les plus distinctifs de la série.

Q : Et au cinéma ?

R : Voici les prémisses de deux films nominés à l'Oscar du meilleur film en 2016. Vous remarquerez dans chacun des cas le héros *outsider*, un objectif spécifique mais difficile, et un adversaire fort. Mais ces films ont également des faiblesses qui peuvent être détectées dès leur prémisse.

THE REVENANT

(adapté d'un roman de Michael Punke, scénario de Mark L. Smith et Alejandro G. Iñárritu, 2015)

Un homme gravement blessé par un ours doit fuir tant bien que mal la nature sauvage pour se venger.

Il s'agit d'une prémisse intrigante qui dispose de nombreux atouts. Mais en la soumettant aux critères de notre *check-list*, on détecte immédiatement un problème : une intrigue faible. L'intrigue ne fait que répéter encore et encore le même temps fort : tenter d'échapper à la nature sauvage. Si bien que le héros ne pourra pas se confronter à l'adversaire principal avant la fin de l'histoire.

SEUL SUR MARS

(roman d'Andy Weir, scénario de Drew Goddard, 2015)

Un astronaute échoué sur une planète inhabitable doit survivre pour retourner sur Terre.

Là encore, il s'agit d'une super prémisse. Mais il y a un problème : l'intrigue repose sur la confrontation entre le héros et le monde strictement physique. La nature est un adversaire puissant, mais simple et non humain. Cela tend à limiter l'opposition et le drame humain.

Q : Quelle est la différence entre le « principe directeur » et la prémisse, et pourquoi le principe directeur est-il si indispensable pour rendre une histoire unique ?

R : Le principe directeur est l'une des techniques de narration les plus difficiles à définir, mais c'est pourtant l'une des clefs des grandes histoires. Étudions de plus près la différence entre la prémisse et le principe directeur.

La prémisse est l'intrigue formulée en une seule phrase.

Le principe directeur est le processus plus profond, qui se déroule sous la surface de l'intrigue (laquelle est résumée dans la prémisse) et qui est unique à votre histoire.

Ce processus peut être une transformation de personnage unique, une séquence d'intrigue singulière, une séquence thématique, le développement de l'univers du récit ou une façon ingénieuse de conter l'histoire.

En bref, le principe directeur est votre stratégie narrative globale formulée en une phrase.

Attention : la plupart des histoires n'ont pas de principe directeur identifiable. Elles se contentent d'observer les temps forts standard de l'idée de la prémisse et du genre auquel elles appartiennent. Mais si vous voulez écrire une histoire qui sorte du lot, une histoire vraiment

originale, il vous faut trouver un principe directeur.

Q : Pouvez-vous donner quelques exemples tirés du cinéma et de la télévision qui illustrent la différence entre la prémisse et le principe directeur ?

R : Ces exemples illustrent non seulement la différence entre la prémisse et le principe directeur, mais aussi les nombreuses façons dont vous pouvez trouver ce principe directeur.

QUATRE MARIAGES ET UN ENTERREMENT basé sur le développement de l'univers du récit

- **Prémisse** Un homme tombe amoureux d'une femme, mais celle-ci est déjà fiancée, et à leur prochaine rencontre c'est lui-même qui est fiancé.

- **Principe directeur** Des amis vivent quatre utopies (les mariages) et un moment cauchemardesque (l'enterrement), tandis que chacun d'entre eux recherche le partenaire idéal.

MENTALIST basé sur un contraste de personnage

- **Prémisse** Un soi-disant médium utilise son sens de l'observation et ses talents de manipulation pour résoudre des affaires criminelles.

- **Principe directeur** Le créateur de la série Bruno Heller le résume ainsi : et si Sherlock Holmes et Angelina Jolie avaient un fils ?

Dans cet exemple, la prémisse *et* le principe directeur fournissent au public un fort contraste de personnage qui génère un contraste fort dans l'intrigue. Le héros se servira de ce contraste et de la combinaison entre l'esprit de Sherlock Holmes et le charme d'Angelina Jolie pour résoudre des affaires criminelles.

Résultat : le principe directeur intrigue. Il nous attire dans l'histoire. On se demande : comment va-t-il faire ? Et cela fournit à l'histoire un fort dynamisme narratif non seulement pour la première saison mais pour l'intégralité de la série.

BREAKING BAD basé sur une séquence de transformation de personnage

- **Prémisse** Quand un professeur de chimie découvre qu'il est atteint d'un cancer en phase terminale, il se met à fabriquer et vendre de la méthamphétamine pour financer ses soins médicaux et assurer l'avenir de sa famille après sa mort.

- **Principe directeur** Le créateur de la série, Vince Gilligan, a expliqué le processus sous-jacent à sa prémisse en affirmant qu'il voulait faire passer son personnage principal « de Mr Chips à Scarface ». De l'aimable maître d'école anglais au plus meurtrier et au plus impitoyable des chefs criminels.

Gilligan a ensuite exprimé cette transformation de personnage en termes structurels : il voulait faire passer le personnage « de protagoniste à antagoniste ».

C'était là un principe directeur non seulement excellent, mais aussi révolutionnaire. Avant *Breaking Bad*, les séries télé américaines d'une heure (par opposition aux miniséries ou aux téléfilms) étaient conçues pour durer éternellement. Ce n'était jamais le cas, bien sûr, mais si elles étaient conçues dans cet esprit, c'était pour que les chaînes de télévision puissent en tirer un maximum de profit pendant leur période de diffusion puis disposer d'un maximum d'épisodes à revendre en syndication. C'est la raison principale pour laquelle aucun personnage de séries télé dramatiques, et surtout pas le personnage principal, n'a de prise de conscience. Jamais. Car une fois que le personnage principal a expérimenté un profond changement de personnalité, la série est terminée. Et la poule aux œufs d'or disparaît.

Mais vous remarquerez avec le principe directeur de *Breaking Bad* que toute la série est bâtie sur le changement de personnalité du héros, qui est pour le moins négatif. Cela signifie que la série n'a pas été conçue pour durer éternellement, mais plutôt pour avoir une durée définie, que Gilligan estimait être entre cinq et sept saisons. Elle en a duré cinq.

Si cette durée limitée a constitué une source de déception pour beaucoup de téléspectateurs fidèles, elle a également été l'une des clefs, si ce n'est la clef, du génie de la série. Comme la transformation de personnage unique et négative était incluse dès le départ dans le principe directeur de la série, chaque épisode et chaque saison devaient être structurés sur la base de cette transformation. L'intrigue découle toujours du personnage. Il nous semble qu'il n'y a pas de plus grand principe de narration que celui-ci.

Chaque épisode suit donc le passage progressif de Walter White de Mr Chips à Scarface, de Dr Jekyll à Mr Hyde. Les scénaristes ont ainsi pu lier les épisodes de sorte que chaque saison se dirige vers un climax bouleversant.

1. R. S. Crane, *The Language of Criticism and the Structure of Poetry* (Toronto : University of Toronto Press, 1953), p. 2.

– 3 –

Les sept étapes clefs de la structure narrative

Le Parrain, le roman comme le film, est long et complexe. *Tootsie* est un tourbillon d'amour non partagé, de confusions d'identité et de comique de farce magistralement orchestré. *Chinatown* est un astucieux déploiement de surprises et de rebondissements-révélation. Mais si ces trois histoires très différentes sont toutes réussies, c'est parce que les maillons de la chaîne des sept étapes clefs de la structure narrative sont intrinsèquement liés sous la surface de chacune d'entre elles.

Par structure narrative, nous entendons la façon dont une histoire se développe dans le temps. Toute chose vivante semble grandir selon un flux continu, mais si l'on y regarde de plus près, on peut discerner les différentes étapes qui jalonnent ce développement. Il en est de même des histoires.

Une histoire traverse au minimum sept étapes de développement, entre son début et sa fin :

1. Faiblesses et besoin
2. Désir
3. Adversaire
4. Plan du héros
5. Confrontation finale
6. Prise de conscience
7. Nouvel équilibre

Ces sept étapes ne sont pas imposées de façon arbitraire de l'extérieur, comme c'est le cas pour les structures narratives mécaniques telles que la structure en trois actes. Elles sont ancrées dans l'histoire. Ces sept étapes sont le noyau, l'ADN de votre récit, ainsi que le fondement de votre succès en tant qu'auteur, car elles tendent à imiter l'*action humaine*. Pour régler n'importe quel problème

de la vie, tous les hommes traversent ces étapes. Et comme ces étapes sont organiques – elles sont impliquées par votre prémisse –, elles doivent être correctement connectées entre elles afin que l’histoire ait un maximum d’impact sur le public.

Nous allons maintenant étudier ces étapes en profondeur, le rôle qu’elles jouent dans l’histoire et la façon dont chacune d’entre elles est reliée à l’autre sous la surface.

1. FAIBLESSES ET BESOIN

Dès le début de votre histoire, le héros doit avoir une ou plusieurs faiblesses majeures qui tendent à l'entraver. Il y a quelque chose qui manque en lui, quelque chose de tellement profond, que cela lui gâche la vie (pour des raisons de clarté et de facilité, nous ferons comme si le personnage principal était un homme, bien qu'il puisse bien sûr s'agir d'une femme).

Le besoin, c'est ce que le héros doit accomplir en lui-même pour améliorer sa vie. Et pour réussir, il doit en général dépasser ses faiblesses et changer ou évoluer, d'une façon ou d'une autre.

TOOTSIE

- **Faiblesses** Michael est arrogant, égoïste et menteur.
- **Besoin** Michael doit surmonter son arrogance envers les femmes et cesser de mentir et d'utiliser les femmes pour parvenir à ses fins.

LE SILENCE DES AGNEAUX

- **Faiblesses** Clarice est inexpérimentée, elle est hantée par ses souvenirs d'enfance et c'est une femme dans un monde d'hommes.
- **Besoin** Clarice doit vaincre les spectres de son passé et faire ses preuves afin de devenir une professionnelle respectée.

Nous ne répéterons jamais assez à quel point le « besoin » est essentiel à votre réussite. Le besoin est la source de l'histoire et la base de toutes les autres étapes. Quand vous créez celui de votre héros, veillez à garder à l'esprit deux points essentiels.

POINT CLEF : Au début de l'histoire, votre héros ne doit pas savoir ce dont il a besoin.

S'il sait déjà ce dont il a besoin, l'histoire est terminée. Le héros ne doit prendre conscience de son besoin qu'au moment de la prise de conscience, vers la fin de l'histoire, après avoir beaucoup souffert (dans le cas d'un drame) ou avoir beaucoup lutté (dans le cas d'une comédie).

POINT CLEF : Dotez votre héros d'un besoin psychologique et d'un besoin moral.

Dans la majorité des histoires, le héros n'est doté que d'un besoin psychologique. La conséquence de ce besoin psychologique, c'est que le héros doit surmonter une faiblesse, mais cette faiblesse ne fait de mal à personne d'autre qu'à lui-même.

Dans les meilleures histoires, le héros est doté d'un besoin moral en plus d'un besoin psychologique. Il doit surmonter une faiblesse morale et apprendre à se comporter correctement avec les autres. Un personnage qui a un besoin moral blesse toujours les autres d'une façon ou d'une autre (c'est sa faiblesse morale) au début de l'histoire.

LE VERDICT

Le besoin psychologique de Frank, c'est de vaincre son problème d'alcoolisme et de recouvrer une certaine estime de soi. Son besoin moral, c'est d'arrêter d'utiliser les autres pour gagner de l'argent et d'apprendre à agir de façon plus juste. On comprend que Frank a un besoin moral au moment où on le voit mentir pour s'incruster à l'enterrement d'un inconnu afin de faire des affaires. Il se moque du fait que la famille soit bouleversée. Tout ce qui lui importe, c'est de soutirer de l'argent à ses membres.

S'il est si important de pourvoir votre héros d'un besoin moral en plus d'un besoin psychologique, c'est entre autres parce que cela accroît son impact ; les actions du personnage ont un impact sur autrui, et non uniquement sur lui-même. Ce qui tend à toucher davantage le public.

Mais en le pourvoyant d'un besoin moral, on empêche également son héros de devenir un être parfait ou une victime. Or, ces deux notions sont extrêmement nuisibles à la narration. Les personnages parfaits ne semblent pas réels, ne sont pas crédibles. Et quand un personnage n'a pas de faiblesses morales, l'adversaire tend en général à le dominer, ce qui rend l'histoire réactive et prévisible.

L'autre chose qui doit figurer dès la première page de votre récit – bien qu'il s'agisse d'une notion beaucoup moins importante que celle de faiblesses et de besoin – est la notion de « problème ». Toutes les bonnes histoires commencent sur les chapeaux de roues : le héros est déjà dans une situation difficile. Le « problème », c'est la crise par laquelle passe le héros, et qui commence dès la première page. Le héros a parfaitement conscience de cette crise, mais il ne sait pas comment la résoudre.

Le « problème » ne fait pas partie des sept étapes, mais il s'agit d'un aspect important lié aux faiblesses et au besoin. La crise permet de définir le personnage rapidement. Elle doit être une manifestation

externe de la faiblesse du héros. La crise souligne cette faiblesse aux yeux du public et permet de rentrer directement dans le vif du sujet.

POINT CLEF : Faites en sorte que votre problème soit simple et bien spécifique.

BOULEVARD DU CRÉPUSCULE

- **Faiblesses** Joe Gillis aime beaucoup l'argent et les plaisirs de la vie. Il a tendance à sacrifier son intégrité artistique et morale au profit de son confort personnel.

- **Problème** Joe est ruiné. Deux représentants d'une société de recouvrement viennent le trouver chez lui pour saisir sa voiture. Il s'enfuit.

TOOTSIE

- **Faiblesses** Michael est arrogant, égoïste et menteur.

- **Problème** Michael est un excellent acteur, mais il est tellement arrogant que personne ne veut de lui. Il est donc désespéré.

TECHNIQUE : CRÉER UN BESOIN MORAL

Les auteurs s'imaginent souvent qu'ils ont doté leur héros d'un besoin moral, alors qu'il ne s'agit en réalité que d'un besoin psychologique. Pensez à cette règle simple : pour qu'il y ait besoin moral, il faut que le personnage blesse au moins une personne au début de l'histoire.

Il existe deux bons moyens de trouver le besoin moral adapté à votre héros : connecter ce besoin au besoin psychologique, et transformer une force en faiblesse.

Dans les bonnes histoires, le besoin moral découle généralement du besoin psychologique. Le personnage possède une faiblesse psychologique qui l'amène à s'en prendre aux autres.

Pour doter votre personnage d'un besoin moral et d'un besoin psychologique qui lui soient adaptés :

1. Partez de la faiblesse psychologique.

2. Déterminez quel type d'action immorale pourrait naturellement découler de celle-ci.

3. Identifiez la faiblesse morale et le besoin moral qui sont la source de cette action.

L'autre technique consiste à pousser une force au-delà de ses limites de sorte qu'elle devienne une faiblesse. Pour ce, il faut :

1. Identifier une qualité du personnage. Puis le rendre si

passionné vis-à-vis de cette qualité que celle-ci devienne une faiblesse.

2. Déterminer une valeur à laquelle croit le personnage. Puis trouver la version négative de cette valeur.

2. DÉSIR

Une fois les faiblesses et les besoins déterminés, vous devez pourvoir votre héros d'un désir. Le désir, c'est *ce que* votre héros souhaite obtenir, son *objectif* dans l'histoire.

Pour le public, l'histoire ne devient intéressante que lorsque le désir entre en jeu. Dites-vous que le désir est la piste que le public suivra pas à pas. Ou le train dans lequel tout le monde montera avec le héros pour chercher à atteindre son objectif avec lui. Le désir est la force conductrice de l'histoire, la ligne à laquelle tout le reste est suspendu.

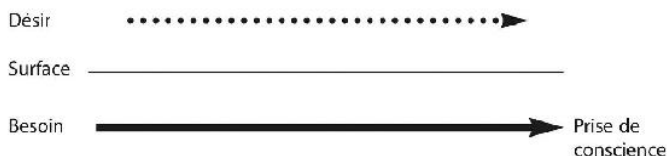
Le désir est intimement lié au besoin. Dans la plupart des histoires, quand le héros atteint son objectif, il comble également son besoin. Prenons un exemple simple tiré de la nature. Un lion a faim ; il a besoin de manger (besoin physique). Il voit un troupeau d'antilopes et en repère une, qui lui fait plus envie que les autres (désir). S'il réussit à attraper cette petite antilope, il n'aura plus faim. Point final.

L'erreur à ne pas commettre, c'est de confondre besoin et désir, ou de penser ces deux notions comme une seule et même étape. Il s'agit bien de deux étapes distinctes, qui forment le début de votre histoire. Vous avez donc intérêt à avoir l'esprit bien au clair sur la fonction de chacune d'entre elles.

Pour le personnage, le besoin implique de surmonter une faiblesse *interne*. Un héros pourvu d'un besoin est toujours, d'une façon ou d'une autre, paralysé par ses faiblesses au début de l'histoire. Le désir est un objectif *extérieur* au personnage. Une fois que le héros a pris conscience de ce désir, il emprunte une certaine direction et entreprend une série d'actions pour atteindre son objectif.

Le besoin et le désir remplissent également des fonctions différentes vis-à-vis du public. Dans le besoin, le public voit de quelle façon le héros doit changer pour améliorer sa vie. C'est la clef de toute l'histoire, mais elle demeure cachée, sous la surface. Le désir donne au public quelque chose à poursuivre avec le héros, une chose dont tous les lecteurs ou spectateurs pourront se rapprocher au fil des divers rebondissements, retours en arrière, et même digressions de l'histoire. Le désir, c'est ce qui est à la surface, ce que le public *pense* être le sujet

de l'histoire. On peut représenter tout cela par le schéma suivant :



Prenons quelques exemples d'histoires afin de mieux cerner cette différence entre le besoin et le désir.

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN

- **Besoin** Le héros, John Miller, doit accomplir son devoir en dépit de ses craintes (psychologique et moral).
- **Désir** Il souhaite retrouver le soldat Ryan et le ramener en vie.

THE FULL MONTY

- **Besoin** Tous les membres du groupe ont besoin de recouvrer une certaine estime d'eux-mêmes (psychologique).
- **Désir** Ils souhaitent gagner beaucoup d'argent en dansant nus devant une salle pleine de femmes.

LE VERDICT

- **Besoin** Le héros doit recouvrer une certaine estime de soi (psychologique) et apprendre à agir de façon plus juste (moral).
- **Désir** Comme dans tous les drames judiciaires, le héros souhaite gagner le procès.

CHINATOWN

- **Besoin** Jake doit surmonter son arrogance et apprendre à faire confiance aux autres (psychologique). Il doit également cesser d'essayer de se faire de l'argent sur le dos des gens et remettre un meurtrier à la justice, car il s'agit là de bonnes actions (moral).
- **Désir** Comme dans tous les récits policiers, le désir du héros est de résoudre un mystère – dans ce cas précis, trouver qui a tué Hollis et pourquoi.

POINT CLEF : *Le véritable désir de votre héros, c'est ce qu'il souhaite dans l'histoire, et non ce qu'il souhaite dans la vie.*

Le héros d'*Il faut sauver le soldat Ryan*, par exemple, souhaite cesser le combat, rentrer chez lui et passer du temps avec sa famille.

Mais ce n'est pas la piste que suit cette histoire. Dans l'histoire, l'objectif du héros, celui qui l'amène à entreprendre une série d'actions très spécifiques, est de retrouver le soldat Ryan.

TECHNIQUE : TOUJOURS COMMENCER PAR LE DÉSIR

Les auteurs qui connaissent le rôle du désir du héros dans le succès d'une histoire vont parfois un peu trop vite en besogne en pensant : « Je n'ai qu'à sauter l'étape des faiblesses et du besoin et commencer directement par le désir. » Ce que ces auteurs ignorent, c'est qu'ils viennent de faire un pacte avec le diable.

Le fait d'ouvrir l'histoire sur le désir lui donnera bien un départ rapide. Mais cela aura également pour effet d'anéantir la fin, le dénouement du récit. Les faiblesses et le besoin sont les fondements de toute histoire. C'est ce qui permet à votre héros de changer à la fin. C'est ce qui rend le récit personnel et pertinent. Et c'est ce qui rend le public attentif.

Ne sautez jamais cette première étape. Jamais.

3. ADVERSAIRE

Les auteurs commettent souvent l'erreur de penser l'adversaire, personnage également connu sous le nom d'antagoniste, comme le personnage qui incarne le mal, de par son physique et ses actions. Si vous pensez l'adversaire de cette façon, vous ne pourrez jamais écrire une bonne histoire.

Il faut concevoir l'adversaire de façon structurelle, le penser par rapport à sa fonction dans l'histoire. Un véritable adversaire cherche à empêcher le héros d'assouvir son désir, mais est également *un concurrent du héros, qui tente d'atteindre le même objectif que lui*.

Vous remarquerez qu'en définissant l'adversaire de cette façon, on fait en sorte que cette étape soit intrinsèquement liée à celle du désir. Ce n'est que s'ils sont en compétition pour le même objectif que le héros et l'adversaire peuvent être forcés à entrer en conflit direct, plusieurs fois de suite tout au long de l'histoire. Si vous pourvoyez votre héros et son adversaire de deux objectifs distincts, chacun d'entre eux pourra obtenir ce qu'il souhaite sans entrer en conflit direct avec l'autre. Et dans ces cas-là, il n'y a pas d'histoire à raconter.

Quand on réfléchit à certaines bonnes histoires, on a souvent l'impression, au premier regard, que le héros et l'adversaire ne cherchent pas à atteindre le même objectif. Mais il faut étudier les choses plus en profondeur. Essayer de déterminer pour quelle raison les deux personnages se battent. Dans un récit policier, par exemple, on a généralement l'impression que le héros cherche à arrêter l'assassin et que l'adversaire cherche à lui échapper. Mais la véritable raison pour laquelle ils se battent, c'est la version de la réalité qu'ils veulent faire croire aux autres.

L'astuce qui permet de créer un adversaire cherchant à atteindre le même objectif que le héros, c'est de trouver le stade le plus profond du conflit qui les oppose. Demandez-vous : « Quelle est la chose la plus importante pour laquelle ils se battent ? » La réponse à cette question doit être le point de mire de votre histoire.

POINT CLEF : *Pour trouver le bon adversaire, partez de l'objectif de votre héros ; tout personnage qui cherche à l'empêcher de*

l'atteindre peut être considéré comme un adversaire.

Vous avez peut-être entendu certains auteurs parler de créer un héros dont l'adversaire ne serait autre que lui-même. Mais il s'agit là d'une erreur qui peut engendrer toutes sortes de problèmes d'ordre structurel. Quand on parle d'un héros qui se bat contre lui-même, ce à quoi l'on se réfère vraiment, c'est à la faiblesse du héros.

Étudions maintenant quelques adversaires célèbres.

LE PARRAIN

Le premier adversaire de Michael est Sollozzo. Cependant, son adversaire principal est le plus puissant Barzini, qui est en réalité la tête pensante de Sollozzo, et qui cherche à anéantir l'ensemble de la famille Corleone. Michael et Barzini s'affrontent au sujet de la survie de la famille Corleone et se battent pour le contrôle du crime organisé à New York.

LA GUERRE DES ÉTOILES

L'adversaire de Luke est le cruel Dark Vador. Les deux personnages sont en compétition pour le contrôle de l'univers. Vador représente les forces du mal du tyrannique Empire. Et Luke, les forces du bien composées des chevaliers Jedi et de la république démocratique.

CHINATOWN

Comme tout bon récit policier, *Chinatown* comprend un adversaire unique et rusé qui reste caché jusqu'à la toute fin de l'histoire. L'adversaire de Jake se révèle être le riche et puissant Noah Cross. Cross veut contrôler l'avenir de Los Angeles par le biais de ses réseaux hydrographiques. Mais ce n'est pas pour cela qu'il est en compétition avec Jake. *Chinatown* étant un film policier, ses deux protagonistes se battent pour la version de la réalité que les autres croiront. Cross souhaite que tous les gens croient que Hollis s'est noyé accidentellement et que la fille d'Evelyn est sa petite-fille. Jake souhaite que les gens croient que Cross a tué Hollis et violé sa propre fille.

4. PLAN DU HÉROS

Dans la vie comme dans la narration, aucune action n'est possible sans plan. Le plan, c'est l'ensemble des directives, ou stratégies, que le héros suivra pour vaincre son adversaire et atteindre son objectif.

Là encore, vous remarquerez que le plan est intrinsèquement lié au désir et à l'adversaire. Le plan devrait toujours être élaboré pour vaincre l'adversaire et atteindre l'objectif. Le héros peut avoir un plan assez vague. Et dans certains genres, comme les histoires d'arnaque ou les histoires de guerre, il arrive que le plan soit si complexe que les personnages soient obligés de l'expliquer pour que le public puisse le comprendre.

CHINATOWN

Le plan de Jake consiste à interroger les gens qui connaissaient Hollis et à rechercher les preuves matérielles du meurtre.

HAMLET

Le plan de Hamlet consiste à mettre en scène une pièce qui reproduira l'assassinat de son père commis par l'actuel roi. La réaction du roi vis-à-vis de la pièce permettra de prouver sa culpabilité.

LE PARRAIN

Le premier plan de Michael est de tuer Sollozzo et son protecteur, le capitaine de police. Son second plan, vers la fin de l'histoire, consiste à tuer en une seule fois les chefs de toutes les autres familles de mafieux.

5. CONFRONTATION FINALE

Vers le milieu de l'histoire, le héros et l'adversaire s'engagent dans une confrontation singulière, chacun essayant d'atteindre l'objectif. Le conflit prend de l'ampleur. La confrontation est le conflit final entre le héros et l'adversaire ; elle détermine lequel des deux personnages atteindra l'objectif. Cette confrontation finale peut être physique et violente, mais il peut également s'agir d'une confrontation de mots.

L'ODYSSÉE

Ulysse massacre les soupirants qui ont tourmenté son épouse et détruit sa maison.

CHINATOWN

Un policier tue Evelyn, et Noah s'enfuit avec la fille de cette dernière tandis que Jake s'en va, désespéré.

LE VERDICT

Frank gagne le procès en utilisant de brillants arguments et des thèses persuasives.

6. PRISE DE CONSCIENCE

Pour le héros, la confrontation est une expérience intense et douloureuse. Cette épreuve de la confrontation le mène à une importante prise de conscience sur la véritable nature de son être. La qualité de votre histoire sera en grande partie fondée sur la qualité de cette prise de conscience. Pour créer une bonne prise de conscience, vous devez d'abord savoir que cette étape, tout comme celle du besoin, possède deux aspects, l'un psychologique et l'autre moral.

Dans une prise de conscience psychologique, le héros retire le masque derrière lequel il vivait et se voit tel qu'il est vraiment pour la première fois. Cette suppression du masque n'est ni passive ni facile. Il s'agit en effet de l'acte le plus actif, le plus difficile et le plus courageux que le héros ait accompli dans l'histoire.

N'amenez pas votre héros à mettre les pieds dans le plat en disant ce qu'il a appris. Ce serait moralisateur, pas assez subtil, et cela tendrait à rebuter le public. Il vaut mieux suggérer les pensées du héros par le biais des actions qu'il entreprend et qui l'amènent à la prise de conscience.

BIG

Josh comprend qu'il doit quitter sa petite amie, abandonner sa vie dans l'usine de jouets et redevenir un enfant s'il veut avoir une vie pleine de belles choses et d'amour lorsqu'il sera adulte.

CASABLANCA

Rick oublie son cynisme, retrouve son idéalisme, et sacrifie son amour pour Ilsa afin de pouvoir devenir un combattant de la liberté.

CHINATOWN

La prise de conscience de Jake est négative. Après la mort d'Evelyn, il marmonne : « En faire le moins possible. » Il semble penser que sa vie est non seulement inutile, mais aussi destructrice. Ce personnage a également blessé quelqu'un qu'il aimait.

DANSE AVEC LES LOUPS

Dunbar découvre une nouvelle raison et une nouvelle façon de vivre grâce à sa femme et à sa belle-famille sioux Lakotas. Mais par une ironie du sort, le mode de vie des Lakotas est sur le point de disparaître, et la prise de conscience de Dunbar est donc à la fois positive et négative.

Si vous avez doté votre héros d'un besoin moral, sa prise de conscience doit également être d'ordre moral. Le héros ne se contente pas de se voir sous un jour nouveau ; il réfléchit à la façon appropriée d'agir envers les autres. Le héros réalise en effet qu'il s'est trompé, qu'il a blessé les gens et qu'il doit changer. Il peut alors prouver qu'il a changé en entreprenant une action morale.

TOOTSIE

Michael découvre ce que signifie vraiment le fait d'être un homme – « Quand j'étais une femme, j'étais un homme plus juste avec toi que je ne l'ai jamais été avec une autre femme quand j'étais un homme. Il faut juste que j'apprenne à rester comme ça sans robe » – et il s'excuse d'avoir blessé la femme qu'il aime. Vous remarquerez que même si le héros dit directement ce qu'il a appris, il le fait de façon intelligente et drôle, si bien que l'on évite toute forme de sermon.

LES AVENTURES DE HUCKLEBERRY FINN

Huck comprend qu'il a eu tort de penser Jim comme un être inférieur et déclare qu'il préférerait aller en enfer plutôt que de dire au maître de Jim l'endroit où il se trouve.

D'un point de vue structurel, l'étape à laquelle la prise de conscience est la plus étroitement liée est celle du besoin. Ces deux étapes permettent de définir la transformation par laquelle passera le héros (nous étudierons tout cela plus en détail dans le prochain chapitre). Le besoin est le début de la transformation par laquelle passe le personnage. La prise de conscience est le point final de cette transformation. Le besoin est la marque de l'immaturité du héros au début de l'histoire. C'est ce qui lui manque, ce qui l'entrave. La prise de conscience est le moment où le héros se développe, s'épanouit en tant qu'être humain (à moins que cette prise de conscience soit si douloureuse qu'elle finisse par le détruire). C'est ce qu'il a appris, ce qu'il a gagné, ce qui lui permettra de vivre une vie meilleure dans le futur.

7. NOUVEL ÉQUILIBRE

Avec le nouvel équilibre, tout retourne à la normale et tout désir disparaît. Cela étant dit, il existe désormais une différence majeure. Suite à l'épreuve qu'il a traversée, le héros est passé à un stade supérieur ou inférieur. Une transformation fondamentale et immuable s'est produite en lui. Si la prise de conscience a été positive – il a compris qui il était vraiment et a appris à vivre en adéquation avec le monde –, le héros passe à un stade supérieur. Si elle a été négative – il a compris qu'il avait commis un acte horrible, expression d'une immense faiblesse intérieure – ou s'il est incapable d'y parvenir, le héros est détruit.

Étudions maintenant quelques exemples d'ascension du héros.

PIÈGE DE CRISTAL

John a combattu les criminels, sauvé sa femme et réaffirmé son amour.

PRETTY WOMAN

Vivian a quitté le monde de la prostitution et vit désormais avec l'homme qu'elle aime (et qui se trouve évidemment être un milliardaire).

LE SILENCE DES AGNEAUX

Clarice a arrêté Buffalo Bill, est devenue un excellent agent du FBI, et a apparemment vaincu les spectres de son passé.

Les exemples suivants nous présentent au contraire la chute d'un héros :

ŒDIPE ROI

Œdipe se crève les yeux lorsqu'il apprend qu'il a tué son père et couché avec sa mère.

CONVERSATION SECRÈTE

Le héros découvre qu'il a participé au meurtre d'un homme et

finit en état de choc, mettant désespérément à sac son appartement pour y trouver des micros.

SUEURS FROIDES

Le héros traîne la femme qu'il aime en haut d'une tour afin de l'amener à confesser un meurtre puis regarde avec effroi cette femme, bouleversée par la culpabilité, tomber accidentellement dans le vide.

UTILISER LES SEPT ÉTAPES – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 2

Maintenant que vous savez à quoi correspondent les sept étapes majeures de la structure narrative, voici quelques conseils pour les utiliser :

- **Événements** Décrivez quelques-uns des événements de l'histoire en formulant chacun d'entre eux en une seule phrase.

Les sept étapes ne sont pas imposées de l'extérieur ; elles sont impliquées par l'idée même de l'histoire. Ainsi, la première chose à faire pour déterminer les sept étapes est d'établir une liste de quelques événements qui pourraient figurer dans le récit.

En règle générale, quand on a une idée d'histoire, certains événements viennent immédiatement à l'esprit : « Il pourrait se passer ça, et aussi ça, et puis aussi ça. » Les événements sont le plus souvent des actions entreprises par le héros ou par l'adversaire.

Ces pensées initiales concernant les événements de l'histoire jouent un rôle extrêmement positif, et ce même si aucune d'entre elles ne se retrouve au final dans le récit. Décrivez chaque événement en une seule phrase. L'important n'est pas de faire dans le détail mais d'expliquer de façon générale ce qui se déroule pour chaque événement.

Il faut écrire au minimum cinq événements, mais il vaut mieux en trouver dix ou quinze. Plus vous aurez d'événements, plus il vous sera facile d'imaginer l'histoire et de déterminer ses sept étapes.

- **Ordre des événements** Mettez les événements dans l'ordre, en partant du début de l'histoire. Gardez à l'esprit qu'il ne s'agira probablement pas de l'ordre définitif dans lequel ils figureront. Mais l'important ici est de réfléchir à la façon dont l'histoire peut se développer, depuis son début jusqu'à sa fin.

- **Sept étapes** Étudiez les événements et identifiez les sept étapes structurelles.

POINT CLEF : *Commencez par déterminer la prise de conscience, à la fin de l'histoire ; puis revenez au début et réfléchissez au besoin et au désir de votre héros.*

Cette technique qui consiste à partir de la fin et à revenir au début, nous l'utiliserons très souvent lorsque nous réfléchirons au personnage, à l'intrigue et au thème. Il s'agit là de l'une des meilleures techniques de narration, car elle permet de s'assurer que le héros et l'histoire se dirigent toujours vers la véritable destination finale, c'est-à-dire la prise de conscience.

• **Prise de conscience psychologique et morale** Essayez de donner à votre héros une prise de conscience qui soit à la fois psychologique et morale.

Soyez très précis concernant les choses que le héros apprend. Soyez également souple et préparez-vous à modifier ce que vous avez écrit à mesure que vous réfléchirez sur les six autres étapes et que vous rédigerez votre histoire. Déterminer les sept étapes, ou toute autre partie de l'histoire, c'est un peu comme faire un puzzle. Il y a certaines parties que l'on trouve facilement ; d'autres posent davantage de difficultés. Utilisez les parties qui viennent facilement pour déterminer les contours de votre histoire, et soyez disposé à revenir sur ce que vous avez écrit et à le modifier quand vous aurez davantage de matière, et, par conséquent, un point de vue différent sur votre histoire.

• **Faiblesses et besoins psychologiques et moraux** Une fois votre prise de conscience déterminée, revenez au début de l'histoire. Essayez de pourvoir votre héros de faiblesses et besoins qui soient à la fois psychologiques et moraux.

N'oubliez pas cette distinction déterminante : une faiblesse ou un besoin psychologique n'affecte que le héros ; une faiblesse ou un besoin moral affecte aussi les autres.

Essayez de trouver non pas une, mais plusieurs faiblesses. Il doit s'agir de graves défauts, si profonds et dangereux qu'ils gâchent la vie de votre héros ou ont le pouvoir de le faire.

• **Problème** Quel est le problème que votre héros rencontre au début de l'histoire, ou de quelle nature est la crise qu'il traverse ? Essayez de faire de ce problème une extension de la faiblesse de votre héros.

- **Désir** Soyez très précis lorsque vous pourvoyez votre héros d'un désir.

Assurez-vous que l'objectif de votre héros soit un but qui puisse l'amener jusqu'à la fin de l'histoire et le forcer à entreprendre un certain nombre d'actions pour l'accomplir.

- **Adversaire** Créez un adversaire qui désire atteindre le même objectif que votre héros et qui est particulièrement doué pour exploiter la plus grande faiblesse de votre héros.

Il est possible de créer des centaines d'adversaires. Mais la question est la suivante : quel est le meilleur ? Pour y répondre, commencez par retourner à la question essentielle : quel est le conflit le plus profond qui oppose le héros et son adversaire ? Il faut que le principal adversaire soit tout aussi avide d'atteindre l'objectif que le héros. Il faut aussi que vous pourvoyiez votre adversaire d'une habileté particulière qui lui permette d'attaquer sans arrêt la faiblesse majeure de votre héros, tout au long de l'histoire.

- **Plan** Créez un plan qui pousse votre héros à entreprendre plusieurs actions, mais aussi à s'adapter lorsque ce plan initial ne fonctionne pas.

C'est en général le plan qui donne sa forme à l'histoire. Ce plan doit donc comprendre de nombreuses étapes. Si tel n'est pas le cas, votre histoire sera très courte. Le plan doit également être assez spécifique et complexe pour que le héros ait la possibilité de s'adapter lorsqu'il ne fonctionne pas.

- **Confrontation finale** Imaginez la confrontation et le nouvel équilibre.

La confrontation doit avoir lieu entre le héros et son principal adversaire, et elle doit déterminer une fois pour toutes lequel d'entre eux remportera l'objectif. Choisissez entre la confrontation physique et la confrontation de mots. Mais quel que soit le type de confrontation que vous imaginerez, assurez-vous qu'il s'agisse bien d'une expérience intense qui mette votre héros à l'épreuve.

Tentons maintenant de décomposer une histoire connue, celle du *Parrain*, en ses sept étapes. Cela vous permettra de mieux comprendre comment vous pouvez vous-même décomposer votre histoire à l'aide de cette technique.

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

- **Héros** Michael Corleone.

- **Faiblesses** Michael est jeune, inexpérimenté, trop sûr de lui et n'a pas encore fait ses preuves.

- **Besoin psychologique** Michael doit surmonter son complexe de supériorité et son dogmatisme.

- **Besoin moral** Il doit éviter de devenir impitoyable, comme tous les autres chefs de la Mafia, tout en continuant de protéger sa famille.

- **Problème** Les membres d'un gang rival tirent sur le père de Michael, le chef de la famille.

- **Désir** Michael souhaite se venger des hommes qui ont tiré sur son père, et, par là même, protéger sa famille.

- **Adversaire** Le premier adversaire de Michael est Sollozzo. Cependant, son adversaire principal est le plus puissant Barzini, qui est en réalité la tête pensante de Sollozzo, et qui cherche à anéantir l'ensemble de la famille Corleone. Michael et Barzini s'affrontent au sujet de la survie de la famille Corleone et se battent pour le contrôle du crime organisé à New York.

- **Plan** Le premier plan de Michael est de tuer Sollozzo et son protecteur, le capitaine de police. Son second plan, vers la fin de l'histoire, consiste à tuer en une seule fois les chefs de toutes les autres familles de mafieux.

- **Confrontation finale** La confrontation finale est présentée sous la forme d'un montage alterné entre Michael qui fait acte de présence au baptême de son neveu et le meurtre des chefs des cinq familles de la Mafia. Au baptême, Michael dit qu'il croit en Dieu. Clemenza tire au fusil de chasse sur des hommes qui sortent d'un ascenseur. Moe Green reçoit une balle dans l'œil. Michael, conformément à la liturgie du baptême, renonce à Satan. Un autre homme abat l'un des chefs de la Mafia entre les vitres d'une porte tambour. Barzini est assassiné. Tom s'apprête à tuer Tessio. Michael fait étrangler Carlo.

- **Prise de conscience psychologique** Il n'y en a pas. Michael pense toujours que son sentiment de supériorité et son dogmatisme sont justifiés.

- **Prise de conscience morale** Il n'y en a pas. Michael est devenu un tueur impitoyable. Les scénaristes ont utilisé une technique de structure narrative très étudiée en donnant la prise de conscience à la femme du héros, Kay, qui voit ce que son mari est devenu au moment où la porte se referme sur son visage.

- **Nouvel équilibre** Michael a tué ses ennemis et s'est « élevé » à la place de Parrain. Mais d'un point de vue moral, il a chuté et est devenu « le diable en personne ». Cet homme qui à une époque ne voulait en aucun cas être lié à la violence et aux crimes de sa famille est devenu son leader et tuera quiconque tenterait de le trahir ou de lui mettre des bâtons dans les roues.

QUESTIONS / RÉPONSES

Q : Quelles est la plus grande erreur que commettent les auteurs quand ils commencent à créer leur histoire ?

R : Ils omettent de donner à leur héros un objectif clair qui puisse servir de colonne vertébrale à l'histoire.

Le résultat est désastreux, car tous les autres éléments structurels de l'histoire sont déterminés sur la base de la ligne de désir. L'auteur est aspiré dans le trou noir de la créativité, au cœur des ténèbres (pour prendre une métaphore plus littéraire) dont il ne pourra jamais s'échapper.

Voici un principe fondamental de la narration : il est impossible d'écrire une histoire populaire, et extrêmement difficile d'écrire une bonne histoire, avec un héros qui n'a pas d'objectif clair.

Pour comprendre pourquoi le désir clairement défini est si essentiel à la narration populaire, nous devons commencer par l'élément le plus important des histoires populaires actuelles : le dynamisme narratif. Pour n'importe quel médium, il faut qu'il soit le plus fort possible.

Le dynamisme est la sensation forte que les spectateurs attendent d'un *blockbuster*. C'est le tissage de scènes époustouflant que les téléspectateurs réclament désormais pour le meilleur médium d'histoires du monde. C'est ce que les lecteurs du monde entier recherchent dans un roman. C'est ce que les agents veulent trouver dans votre travail pour le représenter. Le dynamisme narratif est ce qui rend les histoires populaires.

Q : Mais plus précisément, qu'est-ce que le dynamisme narratif ?

R : Le dynamisme narratif est la propulsion de l'histoire vers l'avant qui donne envie au lecteur de tourner la page. Il permet de créer une intrigue aussi rapide que possible et de transcender les frontières nationales et culturelles pour remporter un succès mondial.

Si 99 % des histoires du monde entier, tous médiums confondus, sont des histoires de genre, et généralement un mélange de plusieurs genres, c'est parce que chaque genre attribue au héros une ligne de désir claire de manière prédéfinie. Le policier, par exemple, veut résoudre le mystère et trouver qui a tué X ou Y. Le héros de comédie romantique veut l'être aimé.

Le désir vous fournit les fondations de l'intrigue et constitue la source première d'un dynamisme narratif fort. C'est l'unique force dynamique d'une bonne histoire.

Q : Comment créer une ligne de désir qui conférera à l'histoire un maximum de dynamisme ?

R : Pour créer le meilleur désir possible pour votre histoire, la technique est la suivante : établir un seul désir, qui soit clair :

1. Donnez à votre héros un seul objectif clair qui mènera l'histoire en général et la plupart des scènes dans lesquelles le héros apparaît.
2. Le désir doit se prolonger quasiment jusqu'à la fin de l'histoire.
3. Il doit être aussi intense que possible, aussi bien dans l'histoire en général que dans les scènes du héros en particulier.

Pour un maximum de dynamisme, essayez d'accroître l'intensité avec laquelle le héros désire l'objectif. En d'autres termes, il doit vraiment en avoir envie.

4. Le désir doit porter sur un objectif spécifique extrêmement difficile à atteindre et nécessitant dix, quinze, vingt actions, voire plus pour être atteint.

On crée ainsi une intrigue capable de soutenir l'intégralité d'un scénario ou d'un roman.

Q : Pouvez-vous nous donner des exemples de lignes de désir claires dans des films de genres divers ?

R : Bien sûr. En voici quelques-uns :

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Frodon veut ramener l'anneau dans les flammes de la montagne du Destin pour le détruire.

L'objectif se prolonge jusqu'à la fin non seulement du premier livre, mais aussi de toute la trilogie.

Frodon est intensément motivé dans sa quête, car la survie future de la Terre du Milieu dépend de son succès.

AMERICAN BEAUTY

Lester veut coucher avec l'amie de sa fille.

Lester cherche à atteindre son objectif quasiment jusqu'à la fin de l'histoire. Mais quand l'occasion se présente enfin, il la repousse.

Lester est épris de cette jolie jeune fille.

LITTLE MISS SUNSHINE

Olive veut remporter le concours de beauté de « Little Miss Sunshine ».

Elle se présente au concours de « Little Miss Sunshine » à la fin du film.

Remporter un concours de beauté est le rêve d'Olive.

THE REVENANT

Hugh veut se venger de l'homme qui a tué son fils et l'a laissé pour mort dans la nature sauvage.

Il finit par assouvir sa vengeance dans la dernière scène.

Il est obsédé par l'idée de tuer l'homme qui a assassiné son fils et l'a lui-même laissé pour mort.

SEUL SUR MARS

Mark veut survivre à l'univers hostile de Mars jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial puisse venir le chercher pour le ramener chez lui.

Il est sauvé à la fin.

Sa volonté de vivre est extrême.

L.A. CONFIDENTIAL

Ed, Bud et Jack veulent résoudre le mystère des meurtres du Nite Owl.

Ed et Bud traînent le principal responsable en justice dans la confrontation finale.

En qualité de flics, Ed et Bud sont motivés par la justice. Mais leur motivation est intensifiée par leur désir de découvrir qui a tué leur équipier, Jack.

LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE

Indiana Jones veut trouver l'Arche d'alliance avant que les nazis ne l'utilisent pour devenir invincibles et prendre possession du monde.

Jones ne retrouve l'Arche qu'à la fin du film.

Jones est déterminé à sauver le monde des nazis.

Q : Y a-t-il une autre technique pour créer un dynamisme narratif fort ?

R : Absolument, c'est la technique du vortex et de l'œil du vortex.

Le vortex est une technique extrêmement importante pour le dynamisme narratif car elle nécessite de mettre en place une sorte d'entonnoir dans lequel l'histoire prendra de la vitesse à mesure qu'elle approchera de sa fin.

Pensez l'histoire comme un cyclone. Le haut du cyclone, le début de l'histoire, est l'endroit où vous mettez tout en place. En particulier si votre histoire est une épopée avec de multiples personnages, la mise en place prend du temps et l'ouverture, au sommet de l'entonnoir, est extrêmement large. L'histoire débute donc lentement.

Mais si vous donnez à votre héros un objectif clair et qu'il se heurte à un ou plusieurs adversaires, l'histoire prend de la vitesse. À mesure que le conflit s'intensifie, l'histoire avance plus rapidement jusqu'à ce que tous les personnages qui se battent pour l'objectif se rassemblent à un point unique dans une grande bataille qui permettra

de décider du vainqueur. Cette bataille, la confrontation, est l'œil du vortex, le point où l'histoire frappe le public dans toute sa force dramatique.

Q : Comment fonctionne le désir dans la technique du vortex ?

R : Pour mettre en place un vortex pour l'histoire dans son ensemble et un œil du vortex à la fin, il faut entre autres être clair sur le point d'arrivée de l'objectif du héros. Demandez-vous : quel est l'événement spécifique qui indiquera si le héros a ou non atteint l'objectif ? Cela vous permettra d'obtenir un fort dynamisme tout au long de l'histoire et un climax percutant à la fin.

LA VENGEANCE DANS LA PEAU

(roman de Robert Ludlum, scénario de Tony Gilroy, Scott Z. Burns, George Nolfi, 2007)

Le désir de Jason Bourne est d'exposer les activités illégales des hommes d'une unité spéciale de la CIA nommée Blackbriar qui ont fait de lui un assassin et essaient désormais de le tuer. Ces hommes sont protégés dans des bureaux new-yorkais hautement sécurisés.

Le point d'arrivée du désir de Bourne, l'œil du vortex de l'histoire, est le moment où Bourne transfère les documents incriminants aux autorités dans les bureaux mêmes des tueurs de la CIA.

INCEPTION

(scénario de Christopher Nolan, 2010)

Dom Cobb veut implanter une fausse idée dans l'esprit d'un P-DG pour pouvoir retrouver son enfant.

Le point d'arrivée du désir de Cobb se trouve dans l'immense vortex de l'esprit du P-DG, au fond d'un rêve de troisième niveau, au moment précis où la camionnette percute l'eau et où la fausse idée s'implante.

Q : Comment mettre en place l'opposition dans la technique du vortex ?

R : La technique du vortex se caractérise également par une opposition centrale intense.

On obtient cela en :

1. générant du conflit tout au long de l'histoire.
2. accélérant le conflit à l'approche de l'œil du vortex.

Q : Comment mettre en œuvre cette technique ?

R : À l'aide de deux éléments narratifs clefs :

1. Donner au héros un adversaire principal présent tout au long de l'histoire.
2. En plus de l'adversaire principal, donner au héros d'autres adversaires à combattre, dont au moins un, de préférence, caché. Cela vous fournira une opposition à quatre coins.

Vous remarquerez que cela confère de la densité au conflit : les adversaires attaquent le héros ; bang, bang, bang, bang, bang. Les adversaires multiples vous permettent également d'accélérer le rythme des attaques à mesure que vous approchez de la confrontation, l'œil du vortex et le conflit final qui permettra de décider qui atteindra l'objectif.

LA VENGEANCE DANS LA PEAU

Le principal adversaire de Bourne est Noah Vosen, chef de Blackbriar, qui a envoyé des assassins de la CIA, notamment l'impitoyable Paz, pour le tuer. On peut aussi relever parmi les adversaires un assassin russe et le docteur Hirsch, l'homme qui porte la responsabilité originelle d'avoir transformé Bourne en une machine à tuer.

Alors que Bourne se rapproche de ses ennemis dans le quartier général de Blackbriar à New York – l'œil du vortex – le rythme des attaques menées contre lui se fait plus rapide, jusqu'à ce qu'il saute d'un immeuble au moment même où Vosen essaie de le tuer.

INCEPTION

Cobb et son équipe subissent des attaques intenses, venant de toutes les directions, à chaque niveau du rêve et à un rythme qui se fait de plus en plus soutenu à mesure que la camionnette se rapproche de l'eau.

L'adversaire principal de Cobb est le P-DG, dont l'esprit est rempli de puissants défenseurs qui repoussent toute invasion, dont un train express et une avalanche, avec une force écrasante. Les autres adversaires sont la mémoire agressive de l'épouse défunte de Cobb et le monde des limbes, dont Cobb pourrait ne jamais parvenir à s'échapper.

Q : Comment écrire une bonne histoire sur un personnage dont la nature essentielle est de ne pas avoir de désir clair ? Ne pensez-vous pas que l'on est la plupart du temps brinquebalé par la vie quotidienne et qu'un désir clair n'existe pas ? Pour que le public se reconnaisse dans l'histoire, ne devrait-elle pas parler aussi de cela ?

R : Certains auteurs pensent qu'il n'est pas réaliste qu'un personnage ait un désir unique et fort. Et sur la durée d'une vie

entière, on peut dire que c'est tout à fait vrai. Mais les histoires ne sont pas la vraie vie. Ce sont des représentations du *moment particulier* d'une vie où un personnage se confronte, ou est confronté, à un problème existentiel, et le surmonte ou n'y parvient pas. Dans une histoire, on isole ce segment de la vie du personnage, celui où son essence se révèle dans l'action.

Vue sous cet angle, la ligne de désir n'est que le médium par lequel l'auteur structure l'histoire de cette confrontation. Peu importe si le personnage n'a pas d'objectif durant toutes les autres parties de sa vie.

AMERICAN BEAUTY

Au début d'*American Beauty*, Lester, le personnage principal, est l'homme réactif par excellence. Il est malmené par sa femme, sa fille et son chef. Il admet sa position de *loser*. C'est un homme désœuvré dans tous les sens du terme. Et le public sent bien qu'il a été cet homme sans but durant quasiment toute sa vie d'adulte.

Mais ce n'est pas là qu'il y a matière à histoire. L'histoire isole la partie de la vie de Lester où il acquiert une ligne de désir, c'est-à-dire la partie où il tombe raide dingue de la très jolie meilleure amie de sa fille. C'est la mise en œuvre de cette passion, de cette situation « limite », qui va lui permettre de devenir la meilleure version possible de lui-même, même s'il meurt peu après.

Q : Pourquoi est-il si difficile d'écrire une histoire sur une personne sans but ?

R : Si vous voulez tout de même écrire l'histoire d'un personnage qui n'a pas d'objectif – en d'autres termes, un héros sans but –, sachez que c'est toujours possible. Mais soyons clair sur le défi structurel que vous allez affronter : vous allez vous forcer à écrire une histoire sans colonne vertébrale, tâche que l'on pourrait comparer à entrer sur un ring de boxe avec une main attachée dans le dos.

Sans objectif, vous ne pouvez pas faire intervenir d'adversaire extérieur désireux d'empêcher le héros d'atteindre l'objectif. Sans adversaire, vous ne pouvez pas créer de conflit continu. Sans objectif ni conflit, vous ne pouvez pas créer d'enjeux élevés – pourquoi il est important que le héros gagne ou perde –, ce qui signifie qu'il sera difficile de susciter l'intérêt du lecteur ou du spectateur. Et le pire de tout, c'est que votre personnage sans but restera ainsi privé d'objectif pratiquement jusqu'à la fin de l'histoire, c'est-à-dire jusqu'au moment de la prise de conscience, où il surmonte son plus grand défaut.

Q : Alors, que dois-je faire des neuf-dixième de mon histoire, où mon héros n'a pas d'objectif ?

R : Tout d'abord, demandez-vous, une fois encore, si vous voulez vraiment raconter cette histoire. Si c'est le cas, la meilleure technique pour raconter l'histoire d'un héros sans but est la suivante : ajourner le désir.

Au départ votre personnage principal est un héros réactif n'ayant d'autre désir que de survivre à son environnement oppressant. À mesure que l'histoire progresse, il devient un héros actif animé d'un désir fort.

Q : Comment exécuter cette technique ?

R : C'est simple.

1. Au départ, privez le héros de désir fort.

Cela tend à intensifier aux yeux du public la réalité de la faiblesse, du besoin et du problème du héros. Sans objectif pour mettre l'histoire sur les rails, vous forcez le public à vivre sur le plan émotionnel les défauts, la douleur et l'horreur de la situation du héros.

2. Attribuez au héros une ligne de désir plus forte et plus spécifique à mesure qu'il acquiert davantage de pouvoir et que l'histoire progresse.

UN PROPHÈTE

(scénario de Thomas Bidegain, Jacques Audiard, Abdel Raouf Dafri et Nicolas Peuffaillit, 2009)

Beaucoup de films français ont fait usage de cette technique, mais aucun mieux qu'*Un prophète*. Dans la scène d'ouverture, Malik, 19 ans, entre en prison. Il n'a aucune connaissance des règles et de la hiérarchie de ce lieu extrêmement dangereux. Son seul objectif est de survivre, et il ne sait même pas comment s'y prendre pour y parvenir. Vous remarquerez que la survie est un objectif très faible et très réactif. C'est d'ailleurs le plus faible de tous les objectifs narratifs.

En retardant l'introduction d'un objectif actif et extérieur, les scénaristes forcent le public, ainsi que le héros, à plonger dans l'horreur de son expérience. Malik et le public ressentent la terreur des dangers mortels qui peuvent survenir de partout, à tout moment.

Après avoir été contraint de commettre un meurtre par le « roi » des prisonniers, Malik apprend à décrypter et étudie le fonctionnement des opérations mafieuses de ce roi. Plus il en apprend sur le fonctionnement du système, plus son objectif devient actif et précis.

Il passe de la simple volonté de survivre au quotidien à la volonté de devenir le chef de l'empire criminel.

Cette technique a également été utilisée dans un genre très différent de celui du film policier, pour *Entre les murs*, qui relève du drame basé sur une histoire vraie.

Q : Y a-t-il d'autres problèmes que les auteurs ont à affronter inévitablement quand ils commencent à créer leur histoire ?

R : Le deuxième plus gros problème, c'est que les principales étapes structurelles n'évoluent pas à partir de la première étape, qui est la faiblesse et le besoin du héros. Le résultat, c'est que l'histoire viole ce que nous considérons comme la règle cardinale de la narration : l'intrigue doit découler du personnage.

Une intrigue sans personnage est une énigme abstraite que le public doit résoudre. Un personnage sans intrigue est un médicament que le public doit avaler pour apprendre à devenir meilleur. Rien de tout cela ne produit une histoire satisfaisante.

Q : Qu'entendez-vous par « l'intrigue doit découler du personnage » ?

R : Plusieurs choses. Mais d'abord et avant tout, cela signifie que l'intrigue découle de la faiblesse et du besoin du héros. En d'autres termes, les actions qu'entreprend un héros en surface pour atteindre un objectif externe aboutissent au final à une transformation au sein même du héros. Si l'auteur n'établit pas ce lien entre le personnage et l'intrigue et ne présente pas d'événements dans l'intrigue qui finiront par forcer le personnage à changer (ou à échouer dans ses efforts), l'histoire sera dépourvue d'émotion et de résonance personnelle pour le public.

La faiblesse et le besoin sont la source de toute histoire, et leur résolution est la *raison d'être*¹ de toute histoire. Dans un bon récit, toutes les étapes structurelles majeures sont organiquement connectées les unes aux autres, mais surtout, elles proviennent du défaut originel du héros.

Q : Comment faire en sorte que l'intrigue provienne de la faiblesse et du besoin du héros ?

R : Grâce à la technique de la faiblesse comme cause première de l'histoire.

Faites toujours de la faiblesse et du besoin la *cause première* de votre histoire et assurez-vous qu'elle mène la logique narrative du début jusqu'à la fin. Si la ligne de désir est la piste que suit l'histoire, ainsi que sa colonne vertébrale, le désir devrait toujours être au service de l'étape de la faiblesse et du besoin. Et il devrait en être de même pour toutes les autres étapes structurelles de l'histoire.

Pour raconter une *bonne* histoire, le critère le plus important de tous est la connexion de toutes les étapes structurelles majeures à celle de la faiblesse et du besoin (pour raconter une histoire *populaire*, le critère le plus important de tous est le dynamisme narratif, avec une ligne de désir claire).

Q : Comment mettre en œuvre cette technique ?

R : Vous devez réaliser dans votre histoire chacune de ces connexions :

1. Connecter faiblesse et désir.

De tous les désirs possibles que vous pouvez utiliser dans votre histoire, le meilleur est le désir qui provient de la faiblesse majeure de votre héros. En d'autres termes, dans sa quête de l'objectif, le héros est forcé à se confronter enfin à son défaut, qu'il surmonte ou ne parvient pas à surmonter.

C'est d'abord par cet aspect que l'intrigue (désir) découle du personnage (faiblesse). Votre histoire devient ainsi à la fois populaire et de qualité.

BREAKING BAD

Une bonne série télé utilise les sept étapes pour structurer chaque épisode (y compris le premier épisode pilote), chaque saison et l'intégralité de la série. Si *Breaking Bad* a été l'un des meilleurs drames de l'histoire de la télévision, c'est principalement parce que toutes ses étapes structurelles majeures évoluent à partir de la *cause première*, la faiblesse et le besoin du héros, et sont connectées à elle.

Faiblesse et besoin : Walter White est un homme timide qui n'a toujours pas accepté que ses ex-associés se soient arrangés pour lui faire perdre ses parts dans une très prospère société de chimie. Au fond de lui, il pense être un génie qui n'a jamais été reconnu à sa juste valeur, et il est déterminé à ne reculer devant rien pour obtenir cette reconnaissance.

Désir : Fabriquer et vendre de la métamphétamine pour payer son traitement contre le cancer et assurer l'avenir de sa famille après sa mort.

Faisant usage de son don exceptionnel pour la chimie, Walt réussit tellement bien dans la fabrication et la vente de drogue qu'il se fait appeler Heisenberg et tue toute personne qui se met en travers de son chemin.

Comme dans *Le Parrain*, le désir de Walt ne le pousse pas à surmonter sa faiblesse, car ce n'est pas un personnage qui évolue. Son désir exacerbe sa faiblesse jusqu'à ce qu'il meure de sa corruption.

2. Connecter faiblesse et adversaire.

L'adversaire, qui rivalise avec le héros pour le même objectif, devrait être la personne la plus à même d'attaquer la faiblesse majeure du héros. Et il devrait attaquer cette faiblesse tandis qu'il essaie de vaincre le héros dans la poursuite de cet objectif.

Chaque fois que l'adversaire attaque, il devrait mettre le doigt sur la faille du héros, appuyer là où ça fait le plus mal, et rendre ainsi la

situation terrible pour lui.

Adversaires : Le beau-frère de Walt, Hank Schrader, qui est un agent de la Drug Enforcement Administration ; sa femme, Skylar, qui s'oppose à sa volonté de vendre de la drogue ; plusieurs criminels, qui sont en compétition avec Walt dans le milieu de la drogue ; et son associé, Jesse, qui est à la fois un allié et un adversaire, et qui se dispute avec lui sur la façon dont les affaires devraient être dirigées.

En qualité d'agent de la DEA chargé de mettre un terme au trafic de méthamphétamines, Hank est formé pour traquer Walt et amené à le faire. En qualité d'épouse de Walt, Skylar attaque ses vulnérabilités les plus intimes, parmi lesquelles son amour de sa famille et sa volonté de la protéger. Les autres dealers sont bien mieux équipés que le professeur de chimie pour gagner une guerre de territoire. Jesse connaît le secret de Walt et tire parti du fait que celui-ci le considère comme un fils de substitution.

3. Connecter faiblesse et plan.

Le plan n'est qu'indirectement connecté à la faiblesse, car il s'agit de la stratégie que le héros utilisera pour vaincre l'adversaire et atteindre l'objectif. Mais à chaque fois que son plan échoue, il faut forcer le héros à faire un peu d'introspection, à considérer ses faiblesses, à changer et à devenir plus fort.

Plan : Fabriquer et vendre du crystal meth à l'insu de la police, et notamment de son beau-frère, et de sa femme.

Chacune des étapes entreprises par Walt pour monter son trafic de drogue nécessite qu'il mente à sa femme et à son fils et qu'il tue des personnes plus ou moins innocentes. À chaque accident de parcours, il devient plus astucieux et sans scrupules.

4. Connecter faiblesse et confrontation.

La confrontation n'est pas simplement un conflit violent et intense. Ce doit être le pire cauchemar du héros, un cauchemar spécifiquement conçu pour ce personnage particulier. De toute l'histoire, la confrontation doit être la mise à l'épreuve la plus intense des défauts comme des compétences du héros.

Confrontation : Dans le dernier épisode de la série, Walt organise un guet-apens pour pouvoir tuer tous les néonazis qui ont assassiné Hank, enlevé Jesse et volé son argent.

La détermination de Walt à prouver qu'il est un génie et à régler tous ses comptes l'amène à créer un plan d'attaque ingénieux, auquel il n'a néanmoins aucune chance de survivre.

5. Connecter faiblesse et prise de conscience.

La prise de conscience est le moment où le héros comprend à

quel point il s'est trompé, sur lui-même et sur sa façon de se comporter avec les autres.

Prise de conscience : Comme dans une tragédie classique, Walt a sa prise de conscience trop tard. À cause de sa fierté et de son ego démesurés, il est piégé dans un train qui l'emmène tout droit en enfer.

6. Connecter faiblesse et nouvel équilibre.

Tout revient alors à la normale. Mais le héros a soit surmonté sa faiblesse et évolué, soit échoué à le faire et chuté.

Nouvel équilibre : Walt meurt, mais il a réglé tous ses comptes. Jesse s'échappe.

La fierté et le génie de Walt l'ont lentement attiré dans un piège de corruption et de violence dont il n'a pas pu s'échapper.

1. En français dans le texte (*N.d.T.*).

Les personnages

Tootsie a été un énorme succès parce que le principal personnage du film, incarné par Dustin Hoffman, était habillé en femme. Vrai ? Faux. Ce qui rend ce personnage amusant, et ce qui fait fonctionner l'ensemble de l'histoire, c'est un *réseau* de personnages qui contribue à définir le héros et qui *lui permet* d'être drôle. Regardez sous la surface bien polie de la robe de Dustin Hoffman et vous verrez que chaque personnage de l'histoire est une version particulière du problème moral central du héros, c'est-à-dire la façon dont les hommes maltraitent les femmes.

La plupart des auteurs ont une très mauvaise approche du héros. Ils commencent par faire la liste de tous ses signes distinctifs, racontent son histoire, puis, d'une façon ou d'une autre, le font changer à la fin. Cette technique ne peut pas fonctionner.

Nous allons travailler sur un procédé différent, qui vous sera, nous le pensons, beaucoup plus utile. En voici les différentes étapes :

1. Nous commencerons par nous concentrer sur le personnage principal, mais en observant *tous* les personnages ensemble et en les considérant comme les différentes parties d'un réseau d'interconnexions. Nous distinguerons chacun d'entre eux en le comparant aux autres en fonction de sa place dans l'histoire et de son archétype.

2. Nous tenterons ensuite d'individualiser chaque personnage en nous appuyant sur le thème et sur l'opposition.

3. Nous nous concentrerons ensuite sur le héros, en le « construisant » étape par étape afin d'en faire une personnalité complexe et étoffée qui plaira au public.

4. Nous créerons l'adversaire de façon détaillée, car il s'agit du plus important des personnages après le héros et, par bien des aspects, de la clef qui permet de définir le héros.

5. Enfin, nous étudierons les différentes techniques liées aux personnages qui permettent de construire un conflit tout au long de l'histoire.

LE RÉSEAU DE PERSONNAGES

La plus grande de toutes les erreurs que commettent les auteurs en créant leurs personnages, c'est de penser le héros et tous les autres personnages comme des individus distincts. Le héros est seul, dans sa bulle, sans aucun lien avec les autres. Résultat : non seulement le héros est faible, mais l'adversaire est un géant aux pieds d'argile, et les personnages secondaires sont plus faibles encore.

Cette grossière erreur est exacerbée dans les scénarios qui accordent de l'importance à la prémisse *high concept*. Dans ces histoires, le héros a l'air d'être la seule personne qui compte. Mais ironiquement, cette mise en avant extrême du héros, plutôt que de le définir de façon plus claire, ne tend qu'à le faire passer pour un outil marketing fade.

Pour créer de bons personnages, il faut les concevoir comme les différentes parties d'un réseau dans lequel chacun permet de mieux définir l'autre. En d'autres termes, un personnage est souvent défini par ce qu'il n'est pas.

POINT CLEF : *Quand on crée un héros ou un personnage quelconque, la plus importante des étapes consiste à le comparer et à le connecter à tous les autres.*

À chaque fois que vous comparez un personnage à votre héros, vous vous obligez à distinguer votre héros par de nouveaux moyens. Et vous commencez également à concevoir les personnages secondaires comme des êtres humains à part entière, aussi complexes et aussi importants que votre héros.

Tous les personnages se connectent les uns aux autres et se définissent les uns les autres en fonction de quatre points : leur rôle dans l'histoire, leur archétype, le thème et l'opposition.

Réseau de personnages d'après leurs fonctions dans l'histoire

Tout personnage doit servir le but de l'histoire, qui est défini par le principe directeur (voir chapitre 2, « La prémisse »). Tout

personnage a un rôle spécifique, une fonction à remplir pour permettre à l'histoire d'atteindre ce but. Le metteur en scène Peter Brook, en parlant des acteurs, soulève un point important pour les auteurs qui cherchent à créer des personnages :

[Brecht] insistait sur le fait que tous les acteurs devaient servir l'action de la pièce. [...] Si [chaque acteur] se voyait dans sa relation avec l'ensemble de la pièce, il comprendrait que non seulement ses mimiques trop détaillées s'opposent aux besoins de la pièce, mais aussi que trop de caractéristiques indues pourraient le desservir et rendre sa propre apparence moins remarquable¹.

Même si le public s'intéresse surtout à la nature de la transformation qui s'est produite au sein du héros, on ne peut lui montrer cette transformation que si chacun des personnages, y compris le héros, joue son rôle dans l'équipe. Étudions maintenant la fonction des principaux types de personnages de fiction.

Héros

Le plus important des personnages est le personnage principal, ou héros. C'est la personne qui a le problème central et qui mène l'action dans le but de résoudre ce problème. Le héros décide de chercher à atteindre un objectif (désir) mais il possède certaines faiblesses et a certains besoins qui tendent à l'empêcher de réussir.

Tous les autres personnages de l'histoire représentent une opposition, une alliance, ou une combinaison des deux, avec le héros. D'ailleurs, les rebondissements de l'histoire sont en grande partie produits par le flux et reflux de l'opposition et de l'amitié entre les divers personnages et le héros.

• Héros dans *Hamlet* Hamlet

Adversaire

L'adversaire est le personnage qui cherche à empêcher le héros d'accomplir son désir. L'adversaire ne doit pas se contenter de mettre des bâtons dans les roues du héros. Ce serait mécanique.

N'oubliez pas que l'adversaire doit désirer la même chose que le héros. Ce qui signifie que le héros et l'adversaire doivent entrer en conflit direct tout au long du récit. Cette notion de conflit manque souvent aux histoires. C'est pourquoi il est important de rechercher le conflit le plus profond qui oppose le héros à son adversaire.

La relation entre le héros et l'adversaire est sans doute la plus importante des relations entre les personnages. Ainsi, en travaillant sur le conflit qui les oppose, on permet également aux thèmes et enjeux plus larges de l'histoire de se déployer.

D'autre part, il faut savoir que l'adversaire n'est pas nécessairement un personnage que le héros déteste. Le héros peut

l'aimer ou le haïr. L'adversaire est simplement la personne qui se trouve en face. Il peut s'agir d'un personnage plus sympathique que le héros, plus moral, et même de son ami ou de son amoureuse.

- **Principal adversaire dans *Hamlet*** Le roi Claudius
- **Deuxième adversaire** La reine Gertrude
- **Troisième adversaire** Polonius, le conseiller du roi

Allié

L'allié est là pour aider le héros. Il lui sert également de porte-parole, et permet ainsi au public de mieux comprendre ses valeurs et ses sentiments. En règle générale, l'objectif de l'allié est le même que celui du héros, mais il arrive occasionnellement que l'allié ait un objectif qui lui soit propre.

- **Allié dans *Hamlet*** Horatio

Faux allié

Le faux allié est un personnage qui semble être l'ami du héros mais qui est en réalité un adversaire. Créer un personnage de ce type est l'un des meilleurs moyens de donner davantage de force à l'opposition et aux rebondissements de l'intrigue.

Le faux allié est toujours l'un des personnages les plus fascinants et les plus complexes de l'histoire, car il est en général déchiré par un dilemme. En prétendant être l'allié du héros, le faux allié finit par se sentir proche du héros. Et ainsi, alors qu'il cherche à le vaincre, il finit souvent par l'aider à l'emporter.

- **Faux alliés dans *Hamlet*** Ophélie, Rosencrantz et Guildenstern

Faux adversaire

En apparence, ce personnage se bat contre le héros, mais il s'agit en réalité d'un allié. Le faux adversaire n'est pas un personnage aussi courant que le faux allié, car il n'est pas aussi utile à l'auteur. L'intrigue, comme nous le verrons dans le chapitre 8, découle de l'opposition, et plus particulièrement de l'opposition qui est dissimulée sous la surface. Les alliés, y compris ceux qui semblent à première vue être des adversaires, ne peuvent nous offrir le même degré de conflits et de surprises qu'un adversaire.

- **Faux adversaire dans *Hamlet*** Aucun

Personnage secondaire

Le personnage secondaire est sans doute l'un des personnages les

plus mal compris de la fiction. La plupart des auteurs le conçoivent comme le héros de l'intrigue secondaire – par exemple la petite amie dans une histoire policière. Mais ce n'est pas là le rôle d'un véritable personnage secondaire.

Le personnage secondaire a une fonction très précise dans l'histoire, et là encore la méthode comparative entre en jeu. L'intrigue secondaire doit être utilisée pour comparer la façon dont le héros et le personnage secondaire affrontent un même problème. C'est par le contraste que le personnage secondaire souligne les traits de caractère et les dilemmes du personnage principal.

Portons maintenant un regard plus attentif sur *Hamlet* afin de mieux comprendre comment on peut créer un véritable personnage secondaire. On peut dire que le problème de Hamlet, réduit en une seule phrase, est de se venger de l'homme qui a tué son père. Or, il se trouve que le problème de Laërte est également de se venger de l'homme qui a tué son père. Le contraste repose sur le fait que l'un des meurtres a été prémédité tandis que l'autre a été le résultat d'une erreur et d'un geste impétueux et passionné.

POINT CLEF : Le personnage secondaire n'est généralement pas un allié.

Le personnage secondaire, tout comme l'allié et l'adversaire, procure une occasion de définir le héros par le biais de la comparaison et de faire avancer l'intrigue. L'allié aide le héros à atteindre son objectif principal. Le personnage secondaire suit une piste parallèle à celle du héros, et obtient un résultat différent.

• **Personnage secondaire dans *Hamlet*** Laërte, fils de Polonius

Essayons maintenant de décomposer quelques histoires connues afin de mieux comprendre comment les personnages peuvent s'éclairer par contraste.

LE SILENCE DES AGNEAUX

(Roman de Thomas Harris, scénario de Ted Tally, 1991)

Il s'agit de l'histoire d'une nouvelle recrue du FBI prénommée Clarice qui recherche un tueur en série connu sous le nom de Buffalo Bill. Sur les conseils de son chef, Jack, elle décide de rechercher de l'aide auprès d'un autre serial killer qui se trouve déjà en prison, l'infâme Hannibal « le Cannibale » Lecter. Hannibal commence par se montrer hostile mais finit par donner à Clarice une formation bien meilleure que toutes celles qu'elle aurait pu recevoir au FBI.

- **Héroïne** Clarice Starling
- **Principal adversaire** Buffalo Bill, le tueur en série
- **Deuxième adversaire** Docteur Chilton, directeur de la prison
- **Faux allié** Aucun
- **Allié** Jack, son supérieur au FBI
- **Faux adversaire** Hannibal Lecter
- **Personnage secondaire** Aucun

AMERICAN BEAUTY

(Alan Ball, 1999)

American Beauty est une comédie dramatique située en banlieue. Les principaux adversaires de Lester se trouvent donc au sein de sa famille : il s'agit de sa femme, Carolyn, et de sa fille, Jane, qui le détestent toutes deux. Lester s'éprend bientôt de l'une des amies de sa fille, Angela. Mais comme Lester est un homme marié et qu'Angela est une adolescente, cette dernière devient une nouvelle adversaire. Tout près de chez Lester vit le rigide et conservateur colonel Frank Fitts, qui désapprouve le mode de vie de Lester. Brad, le collègue de Lester, tente de faire renvoyer ce dernier.

Après avoir fait chanter sa société pour percevoir de meilleures indemnités de licenciement, Lester commence à mener sa vie comme bon lui semble et trouve un allié en la personne de Ricky Fitts, son voisin, qui lui vend du cannabis. Ricky et son père, Frank, sont également des personnages secondaires. Le problème central de Lester consiste à déterminer comment il pourrait vivre une vie pleine de sens dans une société hautement conformiste qui n'accorde de valeur qu'à l'apparence et à l'argent. Ricky réagit à l'ambiance militaire et morne qui règne au sein de son foyer en vendant de la drogue et en espionnant les autres à l'aide d'une caméra. Frank refoule ses désirs homosexuels en s'imposant et en imposant aux autres une discipline de fer.

- **Héros** Lester
- **Principale adversaire** Carolyn, sa femme
- **Deuxième adversaire** Jane, sa fille
- **Troisième adversaire** Angela, l'amie de Jane
- **Quatrième adversaire** Le colonel Frank Fitts
- **Cinquième adversaire** Brad, son collègue
- **Allié** Ricky Fitts
- **Faux allié** Aucun
- **Faux adversaire** Aucun
- **Personnages secondaires** Frank, Ricky

TECHNIQUE : DEUX PERSONNAGES PRINCIPAUX

Il existe deux genres, ou formes d'histoires, populaires, qui *paraissent* impliquer la présence de deux personnages principaux : l'histoire d'amour et l'histoire d'amitié. L'histoire d'amitié est en réalité une combinaison de trois genres : l'action, l'amour et la comédie. Essayons maintenant de comprendre comment fonctionne le réseau de personnages dans ces deux formes d'histoires, en nous appuyant sur la fonction remplie par chacun des protagonistes dans le récit.

Les histoires d'amour

Pour créer deux personnages aussi bien étoffés l'un que l'autre il faut respecter un certain nombre d'impératifs dans l'ensemble du réseau de personnages. L'histoire d'amour a pour fonction de présenter au public la valeur d'une alliance entre deux êtres égaux. Le concept central des histoires d'amour est particulièrement profond. Les histoires d'amour nous disent que l'on ne peut devenir un véritable individu en étant seul. On ne peut devenir un individu unique et authentique qu'en s'alliant avec un autre. C'est grâce à l'amour de l'autre que chacun peut s'épanouir et devenir son moi profond.

Exprimer cette belle idée avec un réseau de personnages approprié n'est pas une tâche facile. Si vous essayez d'écrire une histoire d'amour avec deux personnages principaux, vous obtiendrez deux colonnes vertébrales, deux lignes de désir, deux pistes que l'histoire tentera de suivre. Il est donc important de vous assurer que l'un des personnages sera un peu plus central que l'autre. Vous devez définir les besoins des *deux* personnages au début de l'histoire, mais vous devez donner à l'un d'entre eux la ligne de désir principale. La plupart des auteurs attribuent ce fil conducteur à l'homme, car, dans notre culture, c'est l'homme qui est supposé faire la cour à la femme. Ainsi, le meilleur moyen de rendre votre histoire d'amour originale est sans doute de donner la ligne de désir à la femme, comme dans *Éclair de lune*, *Broadcast News* ou *Autant en emporte le vent*.

Quand vous attribuez à un personnage la ligne de désir, vous faites automatiquement de lui le plus puissant des deux personnages. En termes de fonctions narratives, cela signifie que l'être aimé, la personne qui est désirée, est en réalité l'adversaire principal, et non un second héros. En règle générale, on finit de remplir le réseau de personnages en créant un ou plusieurs adversaires extérieurs, par exemple des membres de la famille qui s'opposent à l'union. Il peut également y avoir d'autres prétendants cherchant à conquérir le héros ou l'être aimé, ce qui permet de comparer différentes versions d'hommes ou de femmes désirés et désirables.

INDISCRÉTIONS

(Pièce de Philip Barry, scénario de Donald Ogden Stewart, 1940)

- **Héroïne** Tracy Lord
- **Principal adversaire** Dexter, son ex-mari
- **Deuxième adversaire** Mike, le reporter
- **Troisième adversaire** George, son fiancé mondain
- **Fausse alliée** Dinah, sa sœur
- **Alliée** Sa mère
- **Faux adversaire** Son père
- **Personnage secondaire** Liz, la photographe

TOOTSIE

(Larry Gelbart et Murray Schisgal, d'après une histoire originale de Don McGuire et Larry Gelbart, 1982)

- **Héros** Michael
- **Principale adversaire** Julie
- **Deuxième adversaire** Ron, le réalisateur
- **Troisième adversaire** John, le médecin dans la série
- **Quatrième adversaire** Les, le père de Julie
- **Fausse alliée** Sandy
- **Alliés** George, l'agent de Michael ; Jeff, son colocataire
- **Faux adversaire** Aucun
- **Personnages secondaires** Ron, Sandy

Les histoires d'amitié (buddy stories)

La stratégie qui consiste à utiliser la relation de deux amis comme fondement d'un réseau de personnages est aussi vieille que l'histoire de Gilgamesh et de son grand ami Enkidu. Il y a aussi le partenariat plus inégal mais hautement édifiant que constituent Don Quichotte et Sancho Panza, le rêveur et le réaliste, le maître et le serviteur.

La stratégie de l'amitié vous permet essentiellement de couper le héros en deux rôles, de montrer deux approches différentes de la vie et deux genres de talents. Les deux personnages sont « mariés » en une équipe de sorte que le public puisse voir leurs différences, mais aussi comprendre comment ces différences leur permettent en réalité de mieux fonctionner ensemble, si bien que le tout ne se contente pas d'être la somme de ses parties.

Comme dans l'histoire d'amour, l'un des deux personnages doit être plus central que l'autre. Il s'agit en général du penseur, de l'intrigant ou du stratège, car c'est ce personnage qui élabore le plan et déclenche la ligne de désir. L'ami est une sorte de double du héros, similaire par bien des aspects, mais également différent.

D'un point de vue structurel, l'ami est à la fois le principal adversaire et le principal allié du héros. Il n'est pas un second héros. Mais dites-vous bien que l'opposition entre les deux amis n'est presque jamais sérieuse ou tragique. Elle prend généralement la forme de chamailleries plutôt joviales.

En règle générale, on finit de remplir le réseau de personnages avec au moins un adversaire extérieur, dangereux et permanent. Et comme la plupart des histoires d'amitié utilisent un périple à valeur mythique, les amis rencontrent nombre d'adversaires secondaires sur leur route. Ces personnages sont le plus souvent des gens que les deux amis ne connaissent pas, et ils se succèdent à un rythme rapide. Chacun de ces adversaires devrait représenter une partie de la société qui les déteste ou qui cherche à les séparer. Cette technique est parfaite pour définir les personnages secondaires rapidement et les distinguer les uns des autres. Elle permet également d'approfondir et d'élargir le champ de l'histoire d'amitié en définissant plusieurs aspects de la société par leur mise en relation avec les deux personnages principaux.

L'un des éléments les plus importants de ce réseau de personnages est le conflit fondamental entre les deux amis. Il doit y avoir un écueil dans leur relation, un problème qui ne cesse d'interférer. Cela permet d'obtenir une opposition constante entre les deux personnages principaux alors que la plupart des autres adversaires sont des étrangers qui apparaissent et disparaissent aussitôt.

BUTCH CASSIDY ET LE KID

(William Goldman, 1969)

- **Héros Butch**
- **Principal adversaire Sundance**
- **Deuxièmes adversaires** Le chef des chemins de fer, E. H. Harriman (qui n'apparaît jamais) et ses hommes de main cachés, la troupe menée par Joe Lefors
- **Troisième adversaire** La police et l'armée boliviennes
- **Faux allié** Harvey, qui remet en question la position de Butch dans la bande
- **Alliée** Etta, la petite amie de Sundance
- **Faux adversaire** Le shérif Ray
- **Personnages secondaires** Aucun

TECHNIQUE : HÉROS MULTIPLES ET DYNAMISME NARRATIF

Si dans tous les genres populaires, on a un héros unique, il existe

des histoires qui n'appartiennent pas à un genre et qui ont plusieurs héros. Souvenez-vous que dans le chapitre 1, nous avons étudié comment se déploient les histoires, avec aux extrêmes opposés l'action linéaire et l'action simultanée. Pour créer un sens du mouvement narratif simultané, le plus simple est sans doute d'avoir plusieurs héros. Au lieu de suivre le développement d'un personnage unique (linéaire), l'histoire compare les actions que plusieurs héros entreprennent en même temps. Le risque, c'est de présenter tellement de personnages à la fois que l'histoire ne soit plus une histoire ; qu'elle n'ait plus de dynamisme narratif. Même les histoires les plus simultanées doivent avoir une certaine qualité linéaire, faire se succéder les événements dans le temps, les uns après les autres.

Pour réussir une histoire à héros multiples, vous devez appliquer à chaque personnage principal les sept étapes de la structure narrative – faiblesses et besoin, désir, adversaire, plan, confrontation, prise de conscience et nouvel équilibre. Si ce n'est pas le cas, votre personnage n'est pas un personnage principal ; le public ne le voit pas passer par les étapes inévitables de tout développement.

Sachez que le fait d'avoir plusieurs héros freine automatiquement le dynamisme narratif. Plus vous aurez de personnages présentés en détail, plus vous aurez de chances de voir le rythme de votre histoire ralentir.

Il existe cependant certaines techniques qui permettent d'accélérer le dynamisme narratif d'une histoire à héros multiples :

- Faire émerger un personnage au fil de l'histoire de sorte qu'il apparaisse comme plus central que les autres.
- Attribuer à tous les personnages la même ligne de désir.
- Faire du héros de l'une des lignes narratives l'adversaire d'une autre ligne narrative.
- Connecter les personnages entre eux en en faisant tous des exemples d'un unique sujet ou thème.
- Utiliser le suspense (*cliffhanger*) à la fin d'une ligne narrative pour basculer vers une autre ligne.
- Faire converger des personnages éloignés dans l'espace vers un seul et même lieu.
- Réduire le temps. L'histoire peut par exemple se dérouler au cours d'une journée ou d'une nuit.
- Faire en sorte que les personnages se rencontrent occasionnellement par coïncidence.

Voici quelques exemples d'histoires à héros multiples qui utilisent une ou plusieurs de ces techniques : *American Graffiti*, *Hannah et ses sœurs*, *L.A. Confidential*, *Pulp Fiction*, *Contes de Canterbury*, *La Ronde*,

TECHNIQUE : SUPPRIMER LES PERSONNAGES SUPERFLUS

Les personnages superflus sont la première cause du morcèlement d'une histoire. La première question que vous devez vous poser quand vous créez un personnage est : « Remplit-il une fonction importante dans l'ensemble de l'histoire ? » Si tel n'est pas le cas – s'il ne lui procure pas davantage de texture ou de couleurs –, vous devez envisager de le supprimer totalement. Sa valeur limitée ne justifierait probablement pas le temps qu'il prendrait dans la ligne narrative.

RÉSEAU DE PERSONNAGES PAR ARCHÉTYPES

Les contrastes et les connexions entre les personnages s'établissent également par le biais des archétypes. Les archétypes sont des modèles psychologiques fondamentaux de la personnalité ; ce sont les rôles qu'une personne peut jouer en société, les façons essentielles d'interagir avec les autres. Comme ils sont communs à tous les êtres humains, les archétypes traversent les frontières culturelles et ont une portée universelle.

Utiliser des archétypes comme fondements de la création de vos personnages permet en général de leur donner très rapidement du poids, car chaque type exprime un modèle fondamental que le public reconnaît, ce modèle se manifestant à la fois dans le personnage et dans ses interactions avec la société.

Un archétype a une résonance profonde pour le public, fait naître chez lui des sentiments très forts. Mais pour l'auteur, c'est un outil un brin grossier de son répertoire. Si l'on n'enrichit pas l'archétype de détails, il peut vite devenir un stéréotype.

POINT CLEF : Il faut toujours spécifier l'archétype afin de l'individualiser en respectant le caractère unique de votre personnage.

Suite aux travaux du psychologue Carl Jung, beaucoup d'écrivains se sont penchés sur la signification des archétypes et les liens qu'ils entretiennent entre eux. Pour les auteurs de fiction, le concept le plus important quand on parle d'archétype est sans doute la notion d'ombre. L'ombre est la tendance négative de l'archétype, un piège psychologique dans lequel on peut tomber lorsqu'on joue le rôle de cet archétype ou qu'on lui obéit.

Nous allons maintenant présenter les différents archétypes majeurs et leurs ombres, et les étudier de façon pratique de sorte que vous puissiez les utiliser pour créer une histoire. Nous envisagerons donc les différents archétypes en fonction du rôle bénéfique et des probables faiblesses que chacun peut avoir dans une histoire.

Le roi ou le père

• **Force** Régit sa famille ou son peuple avec sagesse, perspicacité et détermination afin que chaque membre puisse s'épanouir et réussir.

• **Faiblesses inhérentes** Peut forcer sa femme, ses enfants ou son peuple à se plier à un ensemble de règles strictes et oppressives ; peut se couper entièrement du champ émotionnel de sa famille ou de son royaume ; ou peut chercher à forcer sa famille ou son peuple à ne vivre que pour son plaisir.

• **Exemples** Le roi Arthur, Zeus, *La Tempête*, *Le Parrain*, Rick dans *Casablanca*, *Le Roi Lear*, *Hamlet*, Aragorn et Sauron dans *Le Seigneur des anneaux*, Agamemnon dans *L'Iliade*, *Citizen Kane*, *La Guerre des étoiles*, Stanley dans *Un tramway nommé Désir*, *American Beauty*, Willy Loman dans *Mort d'un commis voyageur*, *Le Massacre de Fort Apache*, *Le Chant du Missouri*, *Mary Poppins*, *Tootsie*, *Indiscrétions*, *Othello*, *La Rivière rouge*, *Retour à Howards End*, *Chinatown*.

La reine ou la mère

• **Force** Tisse un cocon d'attention et de protection dans lequel ses enfants ou son peuple peuvent s'épanouir.

• **Faiblesses inhérentes** Son besoin de protéger et de contrôler peut devenir tyrannique ; elle peut aussi jouer la carte de la culpabilité ou de la honte pour garder ses enfants proches d'elle et garantir ainsi son propre confort.

• **Exemples** *Hamlet*, *Macbeth*, Héra, Stella dans *Un tramway nommé Désir*, *Elizabeth*, *American Beauty*, *Le Lion en hiver*, *La Ménagerie de verre*, *Long voyage vers la nuit* et *Madame porte la culotte*.

Ces archétypes peuvent être masculins ou féminins :

Le vieillard sage, le mentor ou le professeur

• **Force** Transmet sa sagesse et son savoir afin que les individus puissent améliorer leur quotidien et que les sociétés puissent évoluer de façon positive.

• **Faiblesses inhérentes** Peut obliger ses disciples à penser d'une certaine manière ou faire sa propre apologie plutôt que celle des idées qu'il devrait défendre.

• **Exemples** Yoda dans *La Guerre des étoiles*, Hannibal Lecter dans *Le Silence des agneaux*, *Matrix*, Gandalf et Saroumane dans *Le Seigneur des anneaux*, *Les Hauts de Hurlevent*, Polonius dans *Hamlet*, Homais dans *Madame Bovary*, Miss Havisham dans *Les Grandes Espérances*, Mr Micawber dans *David Copperfield* et *L'Iliade*.

Le guerrier

- **Force** Est le champion physique du bien.

- **Faiblesses inhérentes** Peut vivre selon le dur principe du « Tuer ou être tué » ; peut croire que tout ce qui est faible doit être détruit et devenir ainsi le champion du mal.

- **Exemples** Achille et Hector dans *L'Iliade* ; Luke Skywalker et Han Solo dans *La Guerre des étoiles* ; *Les Sept Samouraïs* ; le roi Arthur ; Thor ; Arès ; Thésée ; Gilgamesh ; Aragorn, Legolas et Gimli dans *Le Seigneur des anneaux* ; Patton ; *Piège de cristal* ; Sonny dans *Le Parrain* ; *Un tramway nommé Désir* ; *The Great Santini* ; *L'Homme des vallées perdues* ; *Platoon* ; Sundance dans *Butch Cassidy et le Kid* ; *Terminator* et la saga des « Alien ».

Le magicien ou le shaman

- **Force** A le pouvoir de rendre visible la réalité profonde inaccessible aux sens et peut équilibrer et contrôler les forces cachées de la nature.

- **Faiblesses inhérentes** Peut manipuler la réalité profonde pour asservir les autres et détruire l'ordre naturel.

- **Exemples** *Macbeth*, les « Harry Potter », *Le Fantôme de l'Opéra*, Merlin, *La Guerre des étoiles*, *Chinatown*, *Sueurs froides*, Gandalf et Saroumane dans *Le Seigneur des anneaux*, *Un Yankee à la cour du roi Arthur*, *Conversation secrète*, et les détectives tels que Sherlock Holmes, Hercule Poirot et Nick Charles dans *L'Introuvable*.

Le rusé (Trickster)

Le rusé est un dérivé de l'archétype du magicien et est extrêmement populaire dans les fictions modernes.

- **Force** Utilise la ruse, la confiance et le pouvoir des mots pour parvenir à ses fins.

- **Faiblesses inhérentes** Peut devenir un menteur compulsif qui ne s'intéresse qu'à lui-même.

- **Exemples** Ulysse dans *L'Odyssée*, *Men in Black*, *Le Flic de Beverly Hills*, *Crocodile Dundee*, *Volpone*, Loki dans la mythologie nordique, Iago dans *Othello*, Indiana Jones, *Maman j'ai raté l'avion*, *Arrête-moi si tu peux*, Hannibal Lecter dans *Le Silence des agneaux*, Bibi Lapin, Butch dans *Butch Cassidy et le Kid*, le sergent Bilko dans *The Phil Silvers Show*, Michael dans *Tootsie*, *American Beauty*, Verbal dans *Usual Suspects*, *Oliver Twist*, *La Foire aux vanités*, Tom Sawyer et *Les Aventures de Huckleberry Finn*.

L'artiste ou le clown

- **Force** Définit l'excellence pour son peuple, ou, au contraire, lui montre ce qui ne fonctionne pas ; lui montre la beauté et une vision de l'avenir, ou qu'une belle apparence peut cacher bêtise et laideur.

- **Faiblesses inhérentes** Peut se transformer en véritable fasciste insistant sur la notion de perfection ; peut créer un monde où il est possible de tout contrôler ; ou simplement, à force de tout critiquer, peut ne plus accorder de valeur à rien.

- **Exemples** Stephen dans *Portrait de l'artiste en jeune homme* ou *l'Ulysse* de Joyce, Achille dans *L'Iliade*, *Pygmalion*, *Frankenstein*, *Le Roi Lear*, *Hamlet*, le maître d'épée dans *Les Sept Samourais*, Michael dans *Tootsie*, Blanche dans *Un tramway nommé Désir*, Verbal dans *Usual Suspects*, Holden Caulfield dans *L'Attrape-Cœurs*, *Indiscrétions* et *David Copperfield*.

L'amoureux

- **Force** Procure l'attention, la compréhension et la sensualité dont l'autre a besoin pour devenir une personne heureuse et épanouie.

- **Faiblesses inhérentes** Peut se perdre dans l'autre ou le forcer à rester dans l'ombre.

- **Exemples** Pâris dans *L'Iliade*, Heathcliff et Cathy dans *Les Hauts de Hurlevent*, Aphrodite, *Roméo et Juliette*, Etta dans *Butch Cassidy et le Kid*, *Indiscrétions*, *Hamlet*, *Le Patient anglais*, Kay dans *Le Parrain*, *La Dame aux camélias*, *Moulin Rouge*, *Tootsie*, Rick et Ilsa dans *Casablanca*, *Retour à Howards End* et *Madame Bovary*.

Le rebelle

- **Force** A le courage de se détacher de la masse et d'entreprendre des actions pour lutter contre un système qui oppresse le peuple.

- **Faiblesses inhérentes** Souvent, ne procure pas ou ne peut pas procurer de meilleure alternative, et se contente de détruire le système ou la société.

- **Exemples** Prométhée, Loki, Heathcliff dans *Les Hauts de Hurlevent*, *American Beauty*, Holden Caulfield dans *L'Attrape-Cœurs*, Achille dans *L'Iliade*, *Hamlet*, Rick dans *Casablanca*, *Retour à Howards End*, *Madame Bovary*, *La Fureur de vivre*, *Crime et Châtiment*, *Les Carnets du sous-sol* et *Reds*.

Voici un exemple simple mais efficace de réseau de personnages mettant en lumière le contraste entre les archétypes :

(George Lucas, 1977)

Darth Vader (D2 + C-3PO)

(prince of darkness)

Princess Leia (Chewbacca)

(princess)

INDIVIDUALISER LES PERSONNAGES DANS LE RÉSEAU

Une fois les oppositions entre vos personnages essentiels définies dans le réseau de personnages, vous devez transformer les archétypes en véritables individus. Mais là encore, vous ne pouvez pas créer ces individus uniques de façon isolée, à partir de rien, comme si tous se contentaient de coexister dans la même histoire.

Vous devez créer votre héros, votre adversaire et vos personnages secondaires en les comparant les uns aux autres, mais cette fois-ci d'abord en fonction du thème et de l'opposition. Nous étudierons le thème en détail dans le chapitre 5, « Le débat moral ». Mais nous devons dès maintenant observer de plus près quelques-uns des concepts essentiels de la notion de thème.

Le thème exprime votre point de vue sur la manière dont il faut agir dans le monde, exprimé par le biais des actions entreprises par les personnages de l'histoire. Le thème ne peut être un sujet, tel que « le racisme » ou « la liberté ». Le thème est votre vision morale, votre idée de ce qui est bon ou mauvais en termes d'action, et il est unique à chacune des histoires que vous écrivez.

POINT CLEF : *Pour individualiser vos personnages, commencez par trouver le problème moral qui est au cœur de la prémisse. Puis déployez les diverses possibilités du problème moral dans le cours de l'histoire.*

Vous déployez ces diverses possibilités à travers l'opposition. En pratique, vous devez créer un groupe d'adversaires (et d'alliés) qui force le héros à affronter le problème moral central. Et tous les adversaires doivent être des variations sur le thème, chacun faisant face au même problème moral de façon différente.

Voyons maintenant de quelle façon on peut mettre en pratique cette technique déterminante.

1. Commencez par écrire ce que vous pensez être le problème moral central de votre histoire. Si vous avez étudié les techniques de

la prémisse, vous devez déjà avoir déterminé ce problème.

2. Comparez votre héros à tous les autres personnages, et tous les personnages entre eux, en fonction de ces paramètres :

- Leurs faiblesses
- Leur besoin – à la fois psychologique et moral
- Leur désir
- Leurs valeurs
- Leur pouvoir, leur statut et leurs compétences
- La façon dont chacun d'entre eux fait face au problème moral

central de l'histoire

3. Pour effectuer ces comparaisons, commencez par la *relation* la plus importante de toute histoire, celle du héros et de son principal adversaire. Par bien des aspects, cet adversaire est la clef qui vous permettra de créer votre histoire, parce qu'il représente le moyen le plus efficace de définir votre héros, mais aussi parce qu'il peut vous permettre de créer un excellent réseau de personnages.

4. Après avoir comparé le héros à son principal adversaire, comparez-le à ses autres adversaires, puis à ses alliés. Finissez par comparer les adversaires et les alliés entre eux.

Souvenez-vous que chaque personnage doit nous présenter une approche différente du problème moral central du héros (variations sur un même thème).

Examinons quelques exemples afin de mieux comprendre comment fonctionne cette technique.

TOOTSIE

(Larry Gelbart et Murray Schisgal, d'après une histoire originale de Don McGuire et Larry Gelbart, 1982)

Tootsie est un excellent exemple qui permet de démontrer comment on peut partir d'une prémisse *high concept* et créer une histoire organique. Il s'agit d'une illustration classique de ce que l'on appelle la *switch comedy*, une technique de prémisse qui permet de faire tout à coup découvrir au héros qu'il a changé (*switch*), qu'il est devenu quelque chose ou quelqu'un d'autre. Il existe des centaines de *switch comedies*, ce genre remontant au moins à Mark Twain, qui était un maître en la matière.

Mais la vaste majorité des auteurs de *switch comedies* échouent lamentablement. C'est que la plupart d'entre eux ignorent la faiblesse majeure de la prémisse *high concept* : elle ne fournit que deux ou trois scènes. Pour leur part, les scénaristes de *Tootsie* maîtrisaient l'art de la narration ; ils ont réussi à créer un réseau de personnages forts, chacun d'entre eux étant individualisé par le biais de la comparaison avec les autres. Comme dans toutes les histoires *high concept*, on

retrouve dans *Tootsie* les deux ou trois scènes amusantes du *switch*, celles où le personnage de Dustin Hoffman, Michael, s'habille pour la première fois en femme, passe l'audition et retrouve triomphalement son agent au restaurant.

Mais les scénaristes de *Tootsie* ont créé bien plus que deux ou trois scènes amusantes. En travaillant sur l'histoire, ils ont commencé par donner à Michael un problème moral central : la façon dont un homme doit se comporter envers les femmes. Le problème moral du héros est qu'il doit apprendre à bien agir avec les femmes, en particulier celle dont il tombe amoureux. Les scénaristes ont ensuite créé plusieurs adversaires, chacun étant une variation sur le thème de la façon dont les hommes traitent les femmes ou celle dont les femmes se laissent traiter par les hommes. Par exemple :

- Ron, le réalisateur, ment à Julie, la trompe, puis se justifie en disant qu'il lui aurait fait encore plus de mal s'il lui avait dit la vérité.

- Julie, l'actrice dont Michael tombe amoureux, est belle et talentueuse, mais laisse les hommes, en particulier Ron, abuser d'elle et la mener par le bout du nez.

- John, l'acteur qui joue le rôle du médecin, est un coureur de jupons qui profite de sa célébrité et de son statut dans la série pour mal se comporter avec les actrices qui travaillent avec lui.

- Sandy, l'amie de Michael, a une si piètre opinion d'elle-même que lorsque Michael lui ment et la trompe, c'est elle qui s'en excuse.

- Les, le père de Julie, tombe amoureux de Michael (déguisé en Dorothy) et le traite avec le plus grand respect lorsqu'il lui fait la cour en lui offrant des fleurs et en l'invitant à danser.

- Rita Marshall, la productrice, est une femme qui a refoulé sa féminité et son attirance pour les autres femmes afin d'obtenir une position de pouvoir.

- Michael, déguisé en Dorothy, aide les femmes de la série à tenir tête aux hommes et à obtenir tout le respect et tout l'amour qu'elles méritent. Mais quand Michael est habillé en homme, il courtise toutes les femmes en même temps : il prétend être attiré par Sandy, mais uniquement pour chercher à éloigner Julie de Ron.

LES GRANDES ESPÉRANCES

(Charles Dickens, 1861)

Dickens, grand maître de la narration, est resté célèbre pour ses réseaux de personnages. Son roman le plus instructif est sans doute *Les Grandes Espérances*, qui comporte probablement le réseau de personnages le plus abouti.

La marque distinctive du réseau de personnages des *Grandes Espérances* est la double paire de personnages : Magwitch et Pip, Miss

Havisham et Estella. Les deux protagonistes de chaque paire ont une relation qui est fondamentalement identique – celle de mentor à disciple – mais cette relation est vécue de façon très différente dans chacune des paires. Magwitch, l'ancien forçat, donne secrètement à Pip argent et liberté, mais pas le sens des responsabilités. Le contrôle démesuré qu'exerce Miss Havisham sur Estella, et son amertume vis-à-vis des hommes, finissent par transformer la jeune fille en une femme trop froide pour être capable d'amour.

LA FOIRE AUX VANITÉS

(William Makepeace Thackeray, 1847)

Thackeray parlait de *La Foire aux vanités* comme d'« un roman sans héros », ce par quoi il entendait un roman sans personnage héroïque digne d'émulation. Tous ses personnages représentent des variantes d'animaux prédateurs se piétinant les uns les autres pour de l'argent ou du pouvoir. C'est ce qui rend l'intégralité du réseau de personnages de *La Foire aux vanités* unique. Notez que le choix de ce réseau est le plus important des moyens par lesquels l'auteur a exprimé son point de vue moral et rendu ce point de vue original.

Au sein du réseau, le principal contraste entre personnages est celui qui oppose Becky et Amelia. Toutes deux ont une idée très différente de la façon dont une femme doit se trouver un mari. Amelia est immorale par pure bêtise tandis que Becky est immorale par ses calculs.

L'HISTOIRE DE TOM JONES, ENFANT TROUVÉ

(Henry Fielding, 1749)

L'Histoire de Tom Jones illustre l'immense impact que le choix du réseau de personnages a sur le héros. Ce roman comique « picaresque » comporte un nombre très important de personnages. Cette grande usine sociale engendre de multiples actions simultanées, mais peu profondes. Dans les comédies de ce type, on découvre la nature des personnages en les regardant agir de façon bête et / ou méchante.

Et cette règle s'applique également au héros. En faisant de Tom un innocent stupide et en basant l'intrigue sur une fausse information concernant son identité, Fielding s'est lui-même imposé des limites vis-à-vis de l'importance de la prise de conscience et de la profondeur qu'il pouvait donner à son héros. Tom a tout de même un problème moral central – rester fidèle à son grand amour – mais il a très peu de responsabilités.

CRÉER VOTRE HÉROS

Créer sur le papier un personnage principal qui ait l'apparence d'un être humain est une tâche complexe qui implique de passer par un certain nombre d'étapes. Comme un grand peintre, vous devez construire votre personnage en couches superposées. Vous avez toutes les chances de vous en sortir si vous partez de l'extérieur, c'est-à-dire du réseau de personnages. Quelle que soit la nature du réseau de personnages que vous aurez construit, il aura un fort impact sur le héros qui en émergera, et il vous servira de guide lorsque vous vous mettrez à détailler ce personnage principal.

Créer votre héros, étape 1 : Les caractéristiques du bon héros

La première étape consiste à vous assurer que votre héros remplisse les exigences propres à n'importe quel héros dans n'importe quelle histoire ; et qui ont toutes à voir avec la fonction du personnage principal : c'est lui qui mène l'histoire, du début à la fin.

1. Votre personnage principal doit toujours être fascinant

Un personnage qui mène l'action doit nécessairement attirer et retenir l'attention du public, et ce à tout instant. Il ne doit pas y avoir de temps morts, de pauses, de remplissage vain (pas non plus de métaphores qui enfoncent des portes ouvertes). À partir du moment où votre héros devient ennuyeux, l'histoire s'arrête.

La meilleure façon d'attirer et de retenir l'attention du public est sans doute de rendre le héros mystérieux, en montrant au public que ce personnage cache quelque chose. Cela tend à obliger le lecteur ou le spectateur à ne pas rester passif et à participer activement à l'histoire. Il doit pouvoir se dire : « Ce personnage cache quelque chose et je veux découvrir ce que c'est. »

2. Le public doit s'identifier au personnage,

mais pas trop

« S'identifier » est un terme que beaucoup de gens agitent, mais que peu savent définir. Nous pensons que les lecteurs ou spectateurs doivent s'identifier au héros afin de pouvoir s'attacher à ce personnage d'un point de vue émotionnel. Mais qu'est-ce que cela signifie vraiment ?

Les gens qui pensent que l'on crée des personnages en accumulant les caractéristiques pensent également que le public s'identifie à des marques distinctives telles que l'origine sociale, le travail, les vêtements, le niveau de vie, la race et le sexe. Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Si l'identification passait par ce type de marques distinctives, personne ne pourrait s'identifier à personne, les personnages étant pourvus de trop de caractéristiques pour qu'un lecteur ou spectateur puisse les partager dans leur totalité.

Un lecteur ou spectateur s'identifie à un personnage en fonction de deux éléments : son désir et le problème moral auquel il doit faire face – en bref, le désir et le besoin, les deux premières des sept étapes majeures de la structure narrative. C'est le désir qui mène l'histoire dans la mesure où le public veut que le héros réussisse. Le problème moral est celui de la façon dont on doit se comporter avec les autres, problème que le public souhaite voir résolu par le héros.

Faites néanmoins attention à ce que le public ne s'identifie pas trop au personnage : il ne serait alors plus capable de prendre du recul et de voir la transformation et l'évolution qui se sont produites en lui. Une fois encore, les conseils de Peter Brook aux acteurs fournissent d'excellents enseignements aux auteurs :

Lorsque [l'acteur] se considère en relation avec l'ensemble de la pièce [...], il pose un regard différent sur les caractéristiques qu'il partage ou ne partage pas avec le personnage, et au bout du compte, il prend des décisions différentes de celles qu'il aurait prises s'il pensait toujours que l'« identification » avec le personnage était tout ce qui importait².

Nous expliquerons dans le chapitre 8, « L'intrigue », comment mettre de la distance entre le public et le héros au moment le plus approprié de l'histoire.

3. Le public doit ressentir de l'empathie pour le héros, et non de la sympathie

Tout le monde parle du besoin de rendre le héros sympathique. Le fait d'avoir un héros sympathique (compassion) peut être considéré comme une chose positive dans la mesure où le public voudra qu'il atteigne son objectif. Car le public participe à la narration de l'histoire.

Mais il faut tenir compte du fait que certains des plus mémorables héros de la littérature et du cinéma ne sont pas du tout sympathiques. Et ils n'en restent pas moins fascinants. Il existe aussi des histoires où le héros est au départ sympathique puis se met à agir de façon immorale – à se montrer antipathique – quand il perd une bataille au profit de son adversaire. Mais le public ne referme pas le livre ou ne quitte pas la salle pour autant.

POINT CLEF : *Ce qui compte, c'est que le public comprenne le personnage, et pas nécessairement qu'il approuve tout ce qu'il fait.*

Ressentir de l'empathie, cela signifie s'intéresser à quelqu'un et le comprendre. Ainsi, pour retenir l'attention du public – même quand le héros ne se montre pas sympathique ou agit de façon immorale –, il faut lui montrer ce qui *motive* les actes du personnage.

POINT CLEF : *Expliquez toujours pourquoi votre héros agit comme il le fait.*

Quand on montre au lecteur ou au spectateur pourquoi le personnage choisit de faire ce qu'il fait, il comprend la cause de l'action (empathie) sans nécessairement approuver l'action en elle-même (sympathie).

Montrer les motivations du héros au public ne signifie pas qu'il faille les montrer au héros lui-même. Souvent, au départ, le héros ignore la véritable raison qui le pousse à chercher à atteindre l'objectif et ne découvre sa véritable motivation qu'à la fin de l'histoire, au moment de la prise de conscience.

4. Votre héros doit avoir un besoin moral et psychologique

Les personnages les plus mémorables ont tous un besoin moral et un besoin psychologique. Souvenez-vous de la différence entre les deux : le besoin psychologique n'affecte que le héros ; le besoin moral implique la nécessité d'apprendre à agir correctement envers les autres. En donnant à votre héros un besoin qui soit à la fois moral et psychologique, vous augmentez l'impact du personnage sur l'histoire et, par là même, vous augmentez la puissance émotionnelle de l'histoire.

Créer votre héros, étape 2 :

La transformation du personnage

La « transformation du personnage », on dit aussi « arc du personnage », « développement du personnage », ou « éventail de transformation », désigne le développement du personnage au cours de l'histoire. Il s'agit sans doute là de la plus difficile mais aussi de la plus importante de toutes les étapes du processus d'écriture.

« Développement du personnage », comme « identification », fait partie de ces expressions que tout le monde utilise mais dont personne ne semble pouvoir définir le sens. Revenons quelques instants à la technique standard de création des personnages, celle par laquelle l'auteur imagine une personne isolée, puis essaie de faire la liste de toutes les caractéristiques dont il pourrait la pourvoir. L'auteur raconte l'histoire de cette personne et lui fait subir à la fin une transformation. C'est ce que nous appelons « l'école du petit changement ». On case un changement dans la dernière scène, et hop, le personnage est transformé. Cette technique ne fonctionne pas, c'est pourquoi nous allons tenter d'en explorer une autre.

Le moi exprimé sous la forme d'un personnage

Avant de parler de la véritable transformation du personnage et des techniques qui permettent de la créer, il faut commencer par se faire une idée de ce qu'est le moi, puisque c'est ce moi qui se trouvera transformé. Et pour ce, nous devons nous demander : quel est le rôle du moi dans une narration ?

Un personnage est un être fictionnel, créé pour montrer de façon simultanée qu'un être humain est totalement unique par un nombre illimité d'aspects, mais reste néanmoins toujours un être humain, doté de caractéristiques que nous partageons tous. Ce moi fictionnel est ensuite mis en action, dans l'espace et dans le temps, et comparé à d'autres afin de montrer de quelle manière une personne peut mener une bonne ou une mauvaise vie et de quelle manière elle peut continuer à grandir tout au long de son existence, même après avoir cessé sa croissance physique.

De façon peu surprenante, il n'y a pas dans l'histoire de la fiction de conception monolithique du moi. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des plus importants points de vue sur le moi. Dans une fiction, le moi peut être :

- Une unité individuelle de personnalité, gouvernée de façon interne par une main de fer. Le moi est nettement séparé des autres mais cherche à accomplir son « destin ». C'est ce pour quoi le moi est

né, ce pour quoi il a été doté de ses différents talents et capacités. Cette idée du moi est très courante dans les mythes, dont les héros sont très souvent des guerriers.

- Une unité individuelle composée de nombreux désirs et besoins souvent contradictoires. Le moi a un fort désir de se connecter à d'autres et parfois même d'en englober un autre. On retrouve cette conception du moi dans une très large diversité d'histoires, mais plus particulièrement dans l'œuvre de dramaturges modernes tels qu'Ibsen, Tchekhov, Strindberg, O'Neill et Williams.

- Une série de rôles joués par la personne en fonction de ce que la société demande sur le moment. Twain est sans doute le plus célèbre représentant de ce point de vue. Ses *switch comedies* *Un Yankee à la cour du roi Arthur* et *Le Prince et le Pauvre* ont été créées pour démontrer que les gens sont largement déterminés par la position qu'ils occupent au sein de la société. Et même dans *Les Aventures de Huckleberry Finn* et *Tom Sawyer*, Twain insiste sur la puissance des rôles que nous jouons et comment le plus souvent la société nous dicte notre être.

- Une accumulation d'images si instable, poreuse, malléable, faible et incohérente qu'elle peut se métamorphoser en quelque chose de totalement différent. Kafka, Borges et Faulkner sont les plus grands représentants de ce sens du moi. Dans la fiction populaire, ce moi se retrouve dans les histoires d'épouvante, en particulier celles qui traitent de vampires, *cat people* et loups-garous.

Si ces diverses notions du moi présentent d'importantes différences, le but de la transformation du personnage et les techniques qui permettent de la réaliser sont relativement similaires pour chacune d'entre elles.

POINT CLEF : *La transformation du personnage ne se produit pas à la fin de l'histoire ; elle se produit au début, ou plus précisément, elle est rendue possible dès le début par la façon dont vous la préparez.*

POINT CLEF : *Ne concevez pas votre personnage principal comme une personne fixe et déterminée dont vous raconterez ensuite l'histoire. Vous devez penser votre héros comme un éventail de transformation, un éventail de possibilités, et ce dès le tout début. Il faut déterminer l'éventail de transformation dès le commencement du processus d'écriture, sans quoi le héros ne pourra pas subir sa transformation à la fin de l'histoire.*

Nous n'insisterons jamais assez sur l'importance de cette technique. Si vous réussissez à maîtriser l'éventail de transformation,

vous gagnerez le « jeu » de la narration. Si tel n'est pas le cas, vous aurez beau corriger et réécrire, vous ne parviendrez jamais à un résultat correct.

Pensez également à cette règle simple : moins l'éventail de transformation est large, moins l'histoire est intéressante ; plus l'éventail est large, plus l'histoire est intéressante, mais plus on prend de risques, car les personnages ne changent pas beaucoup dans l'intervalle de temps limité au cours duquel ils apparaissent dans la plupart des histoires.

Mais que signifie exactement « éventail de transformation » ? Il s'agit des « différentes possibilités de moi » du personnage, possibilités définies par sa compréhension de lui-même. La transformation du personnage est le moment où le héros devient enfin celui qu'il doit être. En d'autres termes, le personnage principal ne peut tout à coup devenir quelqu'un d'autre (sauf en de rares occasions). Le personnage principal achève un processus de transformation *qui se produit tout au long de l'histoire* et qui lui permet de devenir lui-même de manière plus approfondie et précise.

Ce processus par le biais duquel le héros devient lui-même mais de manière plus approfondie peut paraître ridiculement éthéré, c'est pourquoi il est souvent mal compris. Nous allons donc nous montrer très précis : votre personnage peut traverser plusieurs transformations au cours de votre histoire, mais toutes ne seront pas des « transformations de personnage ».

Vous pouvez par exemple présenter un personnage qui commence pauvre et finit riche. Ou bien un paysan qui devient roi. Ou bien encore un alcoolique qui apprend à devenir sobre. Toutes ces évolutions sont des transformations. Mais toutes ces transformations ne sont en aucun cas des transformations de personnage.

POINT CLEF : Une véritable transformation de personnage suppose une remise en question et une modification de ses croyances élémentaires, qui conduisent le héros à adopter un nouveau comportement moral.

La connaissance de soi d'un personnage est fondée sur ses croyances au sujet du monde et au sujet de lui-même. Ce qu'il croit qu'il doit faire pour bien mener sa vie et ce qu'il croit qu'il doit faire pour obtenir ce qu'il veut. Dans les bonnes histoires, alors que le héros cherche à atteindre son objectif, il est obligé de remettre en question ses croyances les plus profondes. Poussé dans ses retranchements, il découvre ce en quoi il croit vraiment, les valeurs qui doivent guider son action, puis agit selon ce nouveau code moral.

Si les auteurs ont pu exprimer différentes versions du moi, ils ont également utilisé différentes stratégies pour exprimer la

transformation du personnage. Nous avons écrit dans le chapitre 1 que l'histoire « marchait » sur deux « jambes », l'action et la découverte. On peut dire que, de façon générale, dans la longue histoire de la fiction, nous sommes passés d'histoires presque exclusivement fondées sur l'action – avec le mythe, le public apprend simplement en prenant exemple sur les actions du héros – à des récits mettant beaucoup plus l'accent sur la découverte où la principale préoccupation du public, est d'abord de déterminer ce qui se passe exactement, qui sont vraiment ces personnages, quelle est la véritable nature des événements qui se produisent, avant d'en tirer des conclusions sur comment mener sa vie.

On retrouve ces histoires fondées sur la découverte chez des auteurs comme Joyce, Woolf, Faulkner, Godard, Stoppard, Frayn et Ayckbourn, ainsi que dans des films aussi divers et variés que *L'Année dernière à Marienbad*, *Blow-Up*, *Le Conformiste*, *Memento*, *Conversation secrète* et *Usual Suspects*.

Pour les lecteurs ou spectateurs, la transformation du personnage dans les histoires fondées sur la découverte ne passe pas simplement par le fait de regarder le héros gagner une parcelle de compréhension de lui-même à la fin de l'histoire. Le public doit réellement *participer* à la transformation en devenant plusieurs personnages au fil de l'histoire, pas seulement en expérimentant leurs différents points de vue, mais aussi en ayant à déterminer quel point de vue on est en train de partager.

Les possibilités de transformations du personnage sont illimitées. Le développement de votre héros dépend de ses croyances de départ, de la façon dont il les remet en question et de la façon dont il les transforme à la fin de l'histoire. C'est ainsi que vous pouvez rendre votre histoire unique et véritablement vôtre.

Mais certains types de transformations de personnage sont plus courants que d'autres. Nous allons maintenant étudier certains d'entre eux, non pas parce que vous devez nécessairement les utiliser dans l'une de vos histoires, mais parce que le fait de les comprendre vous aidera à mieux maîtriser cette technique d'une importance majeure.

1. D'enfant à adulte Également connu sous le nom de récit d'apprentissage, ce type de transformation n'a bien sûr absolument rien à voir avec celle d'un enfant qui deviendrait physiquement un adulte. Vous pensez peut-être qu'il s'agit là d'un fait évident, mais beaucoup d'auteurs de récits d'apprentissage commettent l'erreur de définir le développement de leur personnage à travers sa première expérience sexuelle. Bien que cette expérience puisse être tragique ou amusante, elle n'a rien à voir avec la transformation du personnage.

Un véritable récit d'apprentissage présente une jeune personne

remettant en question ses croyances élémentaires et les modifiant avant d'agir selon ce nouveau code moral. On peut observer ce type de transformation dans des histoires telles que *L'Attrape-Cœurs*, *Les Aventures de Huckleberry Finn*, *David Copperfield*, *Sixième Sens*, *Big, Will Hunting*, *Forrest Gump*, *Le Temps d'un week-end*, *Stand by Me*, *Mr. Smith au sénat* et *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme* (qui est non seulement le premier roman d'apprentissage, mais aussi le premier antiroman d'apprentissage !)

2. D'adulte à leader Au cours de cette transformation, un personnage qui ne se préoccupe que de trouver le bon chemin pour lui-même s'aperçoit qu'il doit également aider les autres à trouver ce chemin. On peut observer ce type de transformation dans *Matrix*, *Il faut sauver le soldat Ryan*, *Elizabeth*, *Braveheart*, *Forrest Gump*, *La Liste de Schindler*, *Le Roi Lion*, *Les Raisins de la colère*, *Danse avec les loups* et *Hamlet*.

3. De cynique à engagé Ce développement est en réalité une forme spécialisée du précédent. Mais dans ce cas précis, le personnage est au départ quelqu'un qui ne s'intéresse qu'à lui-même. Il est à l'écart du reste de la société et ne pense qu'à son bien-être, à sa liberté et à l'argent. À la fin de l'histoire, ce héros a compris qu'il est important de faire le bien dans le monde et a rejoint la société en tant que leader. Les histoires telles que *Casablanca* et le personnage de Han Solo dans *La Guerre des étoiles* sont de bons exemples de cette transformation.

4. De leader à tyran Les transformations de personnages ne sont pas toutes positives. Dans les histoires de ce type, un personnage qui aide les autres à trouver le bon chemin finit par forcer les autres à suivre son chemin à lui. Beaucoup d'acteurs craignent de jouer ce type de transformation, pensant qu'elle risquerait de les faire passer pour des méchants. Pourtant, ce développement est susceptible de donner naissance à d'excellents drames. *L.A. Confidential*, *Des hommes d'honneur*, *Retour à Howards End*, *La Rivière rouge*, *Le Parrain* et *Macbeth* en sont de bonnes illustrations.

5. De leader à visionnaire Par cette transformation, un personnage qui au départ aide les autres à trouver le bon chemin finit par comprendre comment la société dans son ensemble doit évoluer et vivre son futur. On trouve des exemples de ce type dans les histoires religieuses et dans certains mythes de la création.

Beaucoup d'auteurs utilisent la structure de l'histoire de Moïse pour dépeindre cette transformation. Dans *Rencontre du troisième type*, par exemple, on trouve un homme ordinaire, Roy, qui a une vision sur une montagne. Il gravit la montagne et, à son sommet, voit le futur de l'univers sous la forme d'un vaisseau spatial géant.

Mais attention ! Si vous voulez que votre personnage devienne un

visionnaire, vous devez surmonter un problème majeur : c'est vous qui devez définir la nature de sa vision. La plupart des auteurs qui tentent de raconter ce type d'histoire sont tout étonnés, lorsqu'ils arrivent à la fin, de découvrir qu'ils n'ont aucune vision claire de la façon dont ils aimeraient que l'ensemble de la société agisse dans le futur. Alors, au moment de la prise de conscience finale, ils font voir à leur personnage une lumière blanche ou de belles images de la nature.

Cela ne peut pas fonctionner. La vision du personnage doit être une vision *morale* claire et précise. Les Dix Commandements de Moïse sont dix lois morales. Le Sermon de Jésus sur la montagne correspond à une série de lois morales. Si vous n'avez aucune idée de ce genre, ne vous lancez pas dans l'écriture de ce type de récit.

6. La métamorphose Dans les récits d'épouvante et de *fantasy*, les contes de fées, et certains drames psychologiques intenses, il arrive que le personnage subisse une métamorphose, c'est-à-dire une transformation extrême. Le héros devient réellement une autre personne, un animal, voire un objet.

Cette transformation radicale nécessite un moi qui soit initialement faible, fracturé ou dévasté. S'il est positif, ce développement présente un acte d'empathie extrême. S'il est négatif, il marque la complète destruction de l'ancien moi, piégé dans le nouveau.

Dans les récits d'épouvante tels que *Le Loup-Garou*, *Wolfen* et *La Mouche*, la transformation de l'humain en animal marque un abandon total à la passion sexuelle et à l'instinct de prédation. On observe la récession de l'homme qui retourne à ses racines animales.

Il n'existe que de rares exemples de personnages qui se métamorphosent dans le sens inverse, passant de la bête à l'humain. King Kong fait incontestablement partie de ces personnages, lorsqu'il tombe amoureux de la jeune femme incarnée par Fay Wray et meurt pour rester avec elle. « C'est la belle qui a tué la bête », déclare le producteur dans son style plus prédateur. L'enfant sauvage de *Mad Max 2* est un enfant animal qui apprend à devenir humain en observant Mad Max, mais finit aussi par devenir le leader de sa tribu. Dans *Gilgamesh*, Enkidu, l'homme animal, devient humain après avoir été poussé à coucher avec une femme.

Dans *La Métamorphose* de Kafka, roman que l'on pourrait qualifier de « *switch tragedy* », le voyageur de commerce Gregor Samsa découvre un matin qu'il a été transformé en insecte. Il s'agit là d'un rare exemple de transformation de personnage se produisant dès le début de l'histoire, le reste du récit étant consacré à l'expérience d'être un insecte (à ce qu'on dit, le sommet de l'aliénation).

Pour des transformations extrêmes de ce type, l'usage d'un symbole se révèle absolument nécessaire. Reportez-vous au chapitre 7,

pour comprendre comment attacher un symbole à un personnage.

Créer une transformation de personnage dans votre histoire

Maintenant que nous savons comment fonctionne la transformation de personnage dans la narration, la question qui demeure est : comment construire cette transformation dans *votre* histoire ?

Dans le chapitre 2, consacré à la prémisse, nous avons exploré la technique qui consiste à aller à l'opposé de l'action principale de l'histoire pour se faire une idée des *possibilités* de transformations par lesquelles peut passer le héros. Souvenez-vous que *Le Parrain* fonctionne de la sorte :

• **Prémisse** Le cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau Parrain.

F – faiblesses initiales : prudent, conventionnel, isolé du reste de la famille

A – action principale : vengeance

T – transformation : tyrannique, devient le chef incontesté de la famille.

Puis, dans le chapitre 3, nous avons vu de quelle façon on pouvait utiliser les sept étapes structurelles pour que le personnage mène l'intrigue et fasse en même temps l'expérience d'un profond changement. Nous allons maintenant expliquer plus en détail les techniques permettant de créer la transformation du personnage qui servira de fondations à votre histoire.

Quand, un peu plus haut, nous avons parlé de construire la transformation, nous avons utilisé le verbe « construire » à dessein, car cette transformation doit littéralement constituer la charpente de votre histoire.

POINT CLEF : *Il faut toujours partir de la fin de la transformation, c'est-à-dire de la prise de conscience ; puis revenir au début et déterminer le point de départ de la transformation, c'est-à-dire le besoin et le désir du héros ; et enfin, imaginer les étapes du développement qui se situent entre ce début et cette fin.*

Il s'agit là de l'une des techniques les plus efficaces de l'écriture de fiction. Utilisez-la, et vous progresserez de façon absolument remarquable. S'il faut partir du point final, c'est que chaque histoire

est un *voyage d'apprentissage* (qui peut ou non être accompagné d'un véritable voyage) entrepris par le héros. Comme pour n'importe quel voyage, avant de faire le premier pas, il faut connaître la destination finale. Dans le cas contraire, on tourne en rond ou on erre sans but.

En commençant par la prise de conscience, la fin de la transformation, vous aurez l'assurance que chacun des pas de votre personnage le rapprochera de cette fin. Il n'y aura pas de piétinement, de remplissage, de choses inutiles. C'est là la seule et unique façon de rendre l'histoire *organique* (pourvue d'une logique interne), de s'assurer que chaque étape du périple soit bien connectée à toutes les autres et que ce périple aille crescendo.

Certains auteurs craignent cette technique : ils s'imaginent qu'elle est restrictive et qu'elle les force à écrire de façon schématique. La vérité, c'est que cette technique procure davantage de liberté car elle garantit une certaine sécurité. Quel que soit l'endroit de l'histoire où vous vous trouvez, vous connaissez votre destination finale. Vous pouvez donc prendre des risques et essayer de raconter des événements qui pourraient passer pour des digressions mais qui en réalité vous amènent de façon plus créative à l'endroit où vous devez vous rendre.

N'oubliez pas que la prise de conscience est rendue possible au début de l'histoire. Ce qui veut dire qu'une bonne prise de conscience est composée de deux parties : la prise de conscience elle-même et sa préparation.

Le moment de la prise de conscience doit être doté des qualités suivantes :

- Être soudain afin d'avoir un maximum d'impact dramatique sur le héros et sur le public.
- Créer une explosion émotionnelle chez le public, qui partage la prise de conscience avec le héros.
- Apporter de *nouvelles* informations au héros, qui doit s'apercevoir, pour la première fois, qu'il s'est menti à lui-même et qu'il a blessé les autres.
- Pousser le héros à agir aussitôt selon son nouveau code moral, afin de prouver que la prise de conscience a bien eu lieu et qu'elle l'a profondément transformé.

La préparation de la prise de conscience doit répondre aux critères suivants :

- Le héros doit être une personne douée de raison, capable de reconnaître la vérité et de discerner le bien du mal.
- Le héros doit se cacher quelque chose à lui-même.
- Ce mensonge ou cette illusion doit blesser le héros au plus

profond de son être.

Vous aurez peut-être remarqué ce qui peut apparaître comme une contradiction : une personne douée de raison qui se ment à elle-même. Ceci peut en effet sembler contradictoire, mais c'est pourtant ce qui se produit dans la réalité. Nous souffrons tous de cela. Le plus grand des pouvoirs de la fiction est sans doute de montrer qu'un être humain capable de raisonner de façon brillante et créative est également susceptible de s'embrouiller et de s'asservir dans l'illusion.

TECHNIQUE : LE DOUBLE RETOURNEMENT

Pour réaliser une transformation de personnage, la technique la plus courante consiste à pourvoir le héros d'un besoin et d'une prise de conscience. Le héros remet alors en question ses croyances élémentaires, qu'il modifie avant d'agir selon un nouveau code moral. Et comme les lecteurs ou les spectateurs s'identifient au héros, ils apprennent ce qu'il apprend.

Mais un problème demeure : comment exprimer votre propre point de vue moral d'auteur sur ce qui est bien ou mal s'il est distinct de celui du héros ? Les points de vue de l'auteur et du héros ne sont en effet pas nécessairement les mêmes. Et il se peut également que vous souhaitiez exprimer la transformation en lui donnant plus de complexité et plus d'impact émotionnel que ce que permet la méthode standard.

Il existe ainsi un autre type de prise de conscience, tout à fait unique que j'appelle « double retournement ». Cette technique, plus avancée, consiste à donner une prise de conscience au héros, mais aussi à son adversaire. Chaque personnage apprend quelque chose de l'autre et, au lieu d'une seule vision des choses, le public reçoit deux points de vue différents sur la façon appropriée d'agir et de vivre dans le monde.

Par rapport à la méthode standard de la prise de conscience unique, la technique du double retournement comporte deux avantages. Tout d'abord, en utilisant la méthode comparative, vous présentez au public la façon appropriée d'être et d'agir avec davantage de subtilité et de clarté. C'est comme la différence entre le son mono et la stéréo. Ensuite, le public n'est pas enfermé dans le point de vue du héros. Il peut plus facilement prendre du recul et considérer les choses dans leur ensemble, réfléchir sur les ramifications de l'histoire.

Pour créer un double retournement, il faut passer par les étapes suivantes :

1. Dotez le héros et son principal adversaire d'une faiblesse et

d'un besoin (les faiblesses et les besoins du héros et de l'adversaire ne doivent pas nécessairement être similaires).

2. Rendez l'adversaire humain : il doit être capable d'apprendre et de changer.

3. Au cours de la confrontation, ou juste après, donnez une prise de conscience au héros *et* à l'adversaire.

4. Connectez les deux prises de conscience : le héros doit apprendre quelque chose de l'adversaire et l'adversaire doit apprendre quelque chose du héros.

5. Votre point de vue moral correspondra au meilleur de ce que les deux personnages auront appris.

Le double retournement est une technique très puissante, mais assez peu courante. Car la plupart des auteurs ne créent pas d'adversaires capables d'avoir une prise de conscience. Si votre adversaire est maléfique, foncièrement et totalement mauvais, il ne pourra jamais découvrir qu'il s'est trompé. Un adversaire qui se jette sur les gens pour leur arracher le cœur et en faire son quatre-heures ne peut prendre conscience qu'il doit changer.

De façon assez peu surprenante, on constate que ce sont les histoires d'amour qui donnent lieu aux meilleures utilisations du double retournement. Les histoires d'amour sont en effet conçues pour que le héros et l'être aimé (le principal adversaire) apprennent l'un de l'autre. On trouve de bons exemples de double retournement dans des films tels que *Kramer contre Kramer* ; *Madame porte la culotte* ; *Orgueil et préjugés* ; *Casablanca* ; *Pretty Woman* ; *Sexe, mensonges et vidéo* ; *Le Temps d'un week-end* et *The Music Man*.

Une fois la prise de conscience de votre héros déterminée, vous devez revenir au besoin. Créer la prise de conscience en premier donne un avantage notable : cela permet de déterminer automatiquement le besoin du héros. Si la prise de conscience est ce que le héros apprend, le besoin est ce que le héros ne sait pas encore mais doit apprendre pour mieux vivre. Votre héros doit comprendre la grande illusion qui domine sa vie pour surmonter la grande faiblesse qui la lui gâche.

Créer votre héros, étape 3 : Le désir

La troisième étape pour créer un héros fort consiste à construire sa ligne de désir. Dans le chapitre 3, nous avons comparé cette étape à la colonne vertébrale de l'histoire. Pour créer une ligne de désir forte, gardez à l'esprit ces trois règles :

1. L'histoire ne doit comporter qu'une seule ligne de désir, qui

prend graduellement de l'ampleur en termes d'importance et d'intensité. Si votre histoire comporte plusieurs lignes de désir, elle perdra toute cohésion. Elle partira littéralement dans deux ou trois directions à la fois, et cette absence de dynamisme narratif laissera le public désorienté. Dans les bonnes histoires, le héros n'a qu'un seul objectif principal, qu'il cherche à atteindre avec de plus en plus d'intensité. L'histoire va de plus en plus vite et le dynamisme narratif prend de plus en plus d'ampleur.

2. Le désir doit être précis – et plus il sera précis, mieux cela sera. Pour vous assurer que votre ligne de désir est assez précise, demandez-vous si, dans votre histoire, il existe un moment *précis* où le public apprend que le héros a ou non atteint son objectif. Dans *Top Gun*, nous savons que le héros a échoué dans son désir de gagner le premier prix de l'école de pilotage quand le directeur le remet à quelqu'un d'autre. Dans *Flashdance*, nous savons que l'héroïne a assouvi son désir d'intégrer l'école de danse dès lors qu'elle reçoit une lettre l'en informant.

Certains auteurs se disent des choses comme : « Le désir de mon héros est de devenir indépendant. » Appliquons la règle du moment précis : quand peut-on dire qu'une personne devient indépendante dans la vie ? Quand elle quitte son foyer pour la première fois ? Quand elle se marie ? Quand elle divorce ? Il n'existe pas de moment précis où l'on peut dire qu'une personne devient indépendante. La dépendance ou l'indépendance sont davantage liées au besoin et n'ont que peu à offrir en termes de désir.

3. Le désir doit être accompli – si vous pensez qu'il doit l'être – vers la fin de l'histoire. Si le héros atteint son objectif au milieu de l'histoire, vous devez soit arrêter l'histoire soit créer une nouvelle ligne de désir, auquel cas vous aurez mélangé deux histoires ensemble. En étendant la ligne de désir quasiment jusqu'à la fin de l'histoire, vous donnez à votre récit une unité qui lui assure un dynamisme narratif énorme.

La ligne de désir de chacun des films suivants répond à ces trois critères :

- *Il faut sauver le soldat Ryan* : trouver le soldat Ryan et le ramener vivant.

- *The Full Monty* : gagner beaucoup d'argent en dansant nus devant une salle pleine de femmes.

- *Le Verdict* : gagner le procès.

- *Chinatown* : déterminer l'identité du mystérieux assassin de Hollis.

- *Le Parrain* : se venger des hommes qui ont tiré sur Vito

Créer votre héros, étape 4 : L'adversaire

Je n'exagère pas lorsque je dis que c'est l'adversaire qui permet de définir le héros et de déterminer l'ensemble de votre histoire. De toutes les relations entre les personnages du réseau, la plus importante est celle du héros et de son principal adversaire. C'est cette relation qui détermine comment toute l'histoire se construit.

C'est pourquoi, en tant qu'auteur, vous devez aimer ce personnage : il vous aidera de quantité de manières. D'un point de vue structurel, c'est toujours l'adversaire qui détient la clef, car c'est *par son biais* que le héros apprend. Ce n'est que *parce que* l'adversaire attaque la faiblesse majeure du héros que celui-ci est forcé de la prendre en considération et d'évoluer.

POINT CLEF : Pour avoir un bon personnage principal, il lui faut un bon adversaire.

Pour mieux comprendre l'importance de ce principe, imaginez que le héros et l'adversaire sont des joueurs de tennis. Si le héros est le meilleur joueur du monde et que l'adversaire est un sportif du dimanche, le héros va frapper quelques balles, l'adversaire va chercher à les renvoyer en vain, et le public va rapidement s'ennuyer. Mais si l'adversaire est le deuxième meilleur joueur du monde, le héros sera forcé de sortir ses meilleurs coups, l'adversaire contre-attaquera en sortant à son tour des coups spectaculaires, et le public sera tout excité.

C'est exactement de cette façon que les bonnes histoires fonctionnent. Le héros et son adversaire se tirent mutuellement vers le haut.

L'histoire ne peut se déployer qu'une fois la relation entre le héros et son adversaire définie. Si cette relation est bien définie, l'histoire a toutes ses chances de fonctionner. Si cette relation est mal définie, l'histoire sera presque à coup sûr ratée. Nous allons donc étudier les éléments dont vous avez besoin pour créer un bon adversaire.

1. Rendre l'adversaire nécessaire

La caractéristique la plus importante d'un bon adversaire c'est qu'il doit être *nécessaire* au héros. En termes structurels, cela a une signification très précise : le principal adversaire est la personne la plus à même d'attaquer la faiblesse majeure du héros. Et il doit l'attaquer sans relâche, constamment. L'adversaire nécessaire force le

héros à surmonter sa faiblesse, ou bien le détruit. En d'autres termes, l'adversaire nécessaire permet au héros de grandir.

2. Rendre l'adversaire humain

« Humain » ne signifie pas seulement qu'il s'agit d'une personne, à la différence d'un animal, d'un objet ou d'un phénomène. Un adversaire humain est un adversaire aussi complexe et aussi intéressant que le héros.

D'un point de vue structurel, cela signifie qu'un adversaire humain est toujours, d'une certaine façon, un « double » du héros. Certains auteurs ont utilisé ce concept de double – on dit aussi *doppelgänger* – pour créer tel ou tel personnage. Mais il s'agit ici d'une technique plus vaste, l'un des premiers principes à appliquer pour créer une paire héros-adversaire. Le concept de double procure un certain nombre de points sur lesquels le héros et l'adversaire peuvent être comparés, ce qui permet de mieux les définir l'un l'autre, par contraste :

- L'adversaire-double a certaines faiblesses qui le poussent à mal se comporter vis-à-vis des autres ou à commettre des actions qui l'empêchent de mener une vie meilleure.

- À l'instar du héros, l'adversaire-double a un besoin, fondé sur cette faiblesse.

- L'adversaire-double doit désirer quelque chose, de préférence le même but que le héros.

- L'adversaire-double doit avoir beaucoup de pouvoir, un statut élevé, ou une grande compétence pour mettre le héros sous pression, permettre une confrontation finale et donner au succès (ou à l'échec) plus d'ampleur.

3. Doter l'adversaire de valeurs qui s'opposent à celles du héros

Les actions du héros et de l'adversaire sont fondées sur un ensemble de croyances, ou valeurs. Ces valeurs représentent le point de vue de chaque personnage sur ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue.

Dans les bonnes histoires, les valeurs de l'adversaire entrent en conflit avec celles du héros. C'est par le biais de ce conflit que le public détermine quel style de vie est supérieur à l'autre. La réussite de l'histoire repose en grande partie sur la qualité de cette opposition.

4. Mettre dans la bouche de l'adversaire un argument

moral convaincant mais erroné

Un adversaire maléfique est un être foncièrement mauvais, et, donc, mécanique et inintéressant. Dans la plupart des vrais conflits, il n'y a pas réellement de bien et de mal, de bon et de mauvais. Dans les histoires bien écrites, le héros et l'adversaire pensent tous deux qu'ils ont raison, et tous deux ont de bonnes raisons de le croire. Tous deux ont tort, mais de manière différente.

L'adversaire tente de justifier ses actions d'un point de vue moral, tout comme le fait le héros. Les bons auteurs détaillent les arguments moraux de l'adversaire, les rendant ainsi forts et convaincants, mais au final erronés (nous expliquerons comment dans le prochain chapitre, « Le débat moral »).

5. Rendre le héros et l'adversaire similaires par certains aspects

Le contraste entre le héros et l'adversaire n'a d'intérêt que s'il oppose deux êtres qui présentent de fortes similarités. Chacun d'entre eux symbolise alors une approche légèrement différente du même problème. Et c'est dans la similarité que les différences déterminantes et instructives s'éclaircissent.

En pourvoyant le héros et son adversaire de certains traits similaires, on s'empêche également de concevoir un héros complètement bon et un adversaire complètement mauvais. Il ne faut jamais penser le héros et l'adversaire comme des extrêmes opposés. Il s'agit plutôt de deux possibilités dans un éventail de possibilités. Le conflit entre le héros et l'adversaire n'est pas un conflit entre le bien et le mal mais celui de deux personnages qui ont des faiblesses et des besoins.

6. Situer l'adversaire dans le lieu où se trouve le héros

Cela va à l'encontre du bon sens. Quand deux personnes ne s'aiment pas, elles tendent à se diriger dans des directions opposées. Mais si tel est le cas dans votre histoire, vous éprouverez de grandes difficultés à construire le conflit. La bonne technique consiste à trouver une raison naturelle qui explique pourquoi le héros et son adversaire restent au même endroit tout au long de l'histoire.

Le personnage d'Hannibal Lecter, dans *Le Silence des agneaux*, offre un bon exemple de la façon dont l'adversaire agit sur le héros. Ironiquement, dans ce film, Lecter n'est pas un véritable adversaire. Il s'agit en effet d'un faux adversaire, un personnage qui semble être l'adversaire de Clarice mais qui est en réalité son plus grand ami. Nous aimons à penser Lecter comme un Yoda diabolique ; la formation qu'il

donne à Clarice, quoique brutale, est bien plus instructive que tout ce qu'elle aurait pu apprendre à la FBI Academy.

Mais lors de sa première rencontre avec Clarice, Lecter illustre bien, par mise en abyme, le rôle de l'adversaire : attaquer constamment les faiblesses de l'héroïne jusqu'à ce qu'elle les répare ou s'effondre. Clarice rend visite à Lecter dans sa cellule pour obtenir des informations sur le tueur en série Buffalo Bill. Après des débuts prometteurs, elle surestime ses chances et insulte l'intelligence de Lecter. Ce dernier contre-attaque :

LECTER : Agent Starling, vous croyez pouvoir me disséquer avec ce petit instrument émoussé ?

CLARICE : Non. Je pensais que vos connaissances...

LECTER : Vous êtes très ambitieuse n'est-ce pas ? Vous savez à quoi vous ressemblez avec votre sac à main et vos chaussures bon marché ? À une fille de ferme. Une fille de ferme endimanchée, sans le moindre bon goût. Une alimentation correcte a fait de vous une fille solide, mais vous n'êtes pas à plus d'une génération de la pauvreté crasse. Je n'ai pas raison, agent Starling ? Et cette origine que vous essayez désespérément de cacher. Vous venez du fond de la Virginie. Que fait votre père ? Est-ce qu'il descend dans la mine ? Est-ce qu'il empeste le charbon ? Et les garçons qui n'arrêtaient pas de vous sauter dessus. Tous ces tâtonnements pénibles et moites à l'arrière des voitures. Pendant que vous ne rêviez que de partir, de vous sortir de là et d'entrer enfin au FBI.

Étudions maintenant quelques exemples d'adversaires en faisant attention au fait que chacun d'entre eux n'est pas tant un individu à part entière que *le meilleur adversaire possible pour tel héros*.

OTHELLO

(William Shakespeare, 1604)

Othello est un roi-guerrier, un homme qui attaque toujours de front, tout en force et sans grande finesse. Un auteur moins doué, pensant de façon conventionnelle que « le drame est un conflit », aurait créé un autre roi-guerrier pour s'opposer à lui. Il y aurait eu beaucoup de conflits mais aussi beaucoup d'ennui.

Shakespeare avait compris le concept d'adversaire nécessaire. En partant de la faiblesse majeure d'Othello, son inquiétude vis-à-vis de son mariage, il a donc créé Iago. Iago n'a rien d'un guerrier. Il ne sait pas attaquer de front. Mais il est très doué pour attaquer par-derrière, à l'aide de mots, d'insinuations, d'intrigues et de manipulations qui lui permettent de parvenir à ses fins. Iago est l'adversaire nécessaire d'Othello. Il a cerné la faiblesse majeure du grand roi-guerrier et l'attaque de façon brillante et violente jusqu'à sa destruction.

CHINATOWN

(Robert Towne, 1974)

Jake Gittes est un détective trop sûr de lui et trop idéaliste qui pense qu'il peut rétablir la justice s'il découvre la vérité. Il a

également une petite faiblesse pour l'argent et les bonnes choses de la vie. Son adversaire, Noah Cross, est l'un des hommes les plus riches et les plus puissants de Los Angeles. Il se montre plus malin que Jake puis utilise sa fortune et son pouvoir pour enterrer la vérité que cherche à découvrir Jake et se tirer d'un meurtre en toute impunité.

ORGUEIL ET PRÉJUGÉS

(Jane Austen, 1813)

Elizabeth Bennet est une jeune femme fine et charmante un peu trop fière de sa propre intelligence et un peu trop prompte à juger les autres. Son adversaire est Mr Darcy, un homme coupable d'un orgueil extrême et de mépris pour les classes sociales inférieures à la sienne. Mais c'est grâce à l'orgueil et aux préjugés de Mr Darcy, qui s'efforce de les surmonter pour elle, qu'Elizabeth va au bout du compte prendre conscience de son propre orgueil et de ses préjugés.

LA GUERRE DES ÉTOILES

(George Lucas, 1977)

Luke Skywalker est un jeune homme naïf et impétueux qui cherche à bien faire et qui possède un formidable don – brut et à développer – pour utiliser la Force. Dark Vador est un grand maître de la Force. Il est supérieur à Luke tant sur le plan de l'esprit que du combat et il utilise ce qu'il sait de lui et de la Force, pour essayer de l'attirer vers le « côté obscur ».

CRIME ET CHÂTIMENT

(Fedor Dostoïevski, 1866)

Raskolnikov est un brillant jeune homme qui commet un meurtre juste pour prouver sa philosophie selon laquelle il est au-dessus des lois et du commun des mortels. Son adversaire, Porphyre, est un petit bureaucrate, un humble enquêteur de la police. Mais cet homme de loi sans prétention est plus intelligent que Raskolnikov, et, surtout, plus sage. Il démontre à Raskolnikov les erreurs de sa philosophie et l'amène à confesser le meurtre en lui prouvant que la véritable grandeur vient de la prise de conscience, de la responsabilité et de la souffrance.

BASIC INSTINCT

(Joe Eszterhas, 1992)

Nick est un enquêteur de la police rusé et dur à cuire qui se drogue et tue sans motifs suffisants. Catherine, tout aussi intelligente, le met au défi à chaque instant et utilise sa faiblesse vis-à-vis du sexe et de la drogue pour l'attirer dans sa tanière.

UN TRAMWAY NOMMÉ DÉSIR

(Tennessee Williams, 1947)

Blanche, une beauté vieillissante à l'équilibre psychologique fragile, a menti et s'est servie du sexe pour résister à sa décrépitude. Stanley est un homme agressif et violent qui refuse de laisser Blanche s'en sortir avec ses fables. S'imaginant que Blanche est une prostituée déguisée qui a essayé de le rouler et de rouler son ami Mitch, il lui jette « la vérité » au visage si cruellement qu'elle en perd totalement la raison.

SUEURS FROIDES

(roman de Pierre Boileau et Thomas Narcejac, scénario d'Alec Coppel et Samuel Taylor, 1958)

Scottie est un homme convenable mais un peu naïf qui a peur du vide. Son collègue et ami, Gavin Elster, utilise sa faiblesse pour élaborer un plan visant à assassiner sa propre épouse.

CONSTRUIRE LE CONFLIT

Une fois que vous avez élaboré un héros et un adversaire qui se battent pour le même objectif, vous devez construire le conflit de façon ascendante jusqu'à la confrontation finale. Votre tâche consiste à mettre constamment votre héros sous pression afin de l'obliger à se transformer. La façon dont vous construisez le conflit et mettez votre héros sous pression dépend d'abord de la façon dont vous distribuez les attaques contre lui.

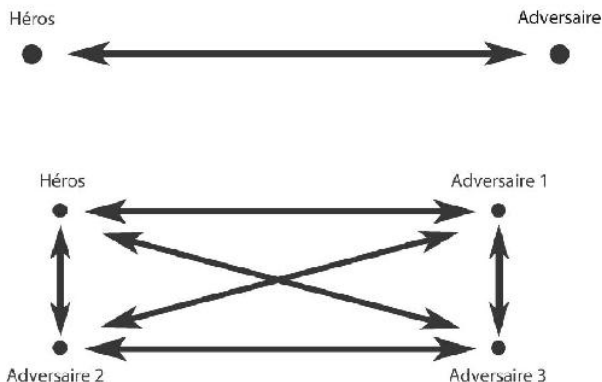
Dans les histoires simples ou moyennes, le héros n'entre en conflit qu'avec un seul adversaire. Cette opposition simple a le mérite de la clarté, mais elle ne permet pas à l'auteur de développer une suite de conflits intéressante ni au public de voir le héros agir au sein d'une société plus large.

POINT CLEF : *Une opposition simpliste entre deux personnages anéantit toutes chances de profondeur, de complexité ou de réalisme. Pour parvenir à ces résultats, vous devez créer un réseau d'oppositions.*

L'opposition à quatre coins

En règle générale, les bonnes histoires dépassent l'opposition simple entre le héros et l'adversaire principal à l'aide d'une technique que j'appelle « opposition à quatre coins ». Pour utiliser cette technique, vous devez créer un héros, un adversaire principal, et au moins deux adversaires secondaires (vous pouvez en ajouter davantage si ces adversaires remplissent une fonction importante dans l'histoire). Pour bien cerner la distance et les différences qui les séparent, vous devez ensuite imaginer que chacun de ces personnages – le héros et ses trois adversaires – se trouvent à l'un des quatre coins d'un carré.

Opposition standard entre deux personnages



Opposition à quatre coins

Pour faire le meilleur usage de l'opposition à quatre coins, il faut garder à l'esprit cinq règles :

1. Chaque adversaire doit utiliser une façon différente d'attaquer la faiblesse majeure du héros

La fonction principale de l'adversaire est d'attaquer la faiblesse du héros. Le premier moyen de distinguer les adversaires les uns des autres consiste donc à doter chacun d'entre eux d'une façon unique d'attaquer. Vous remarquerez que cette technique permet de s'assurer que tous les conflits soient intrinsèquement connectés au défaut principal du héros. L'autre avantage de l'opposition à quatre coins, c'est qu'elle permet de représenter une société en miniature, chaque personnage incarnant l'un des piliers élémentaires de cette société.

Dans les exemples ci-dessous, le héros est représenté dans le coin supérieur gauche. Comme dans le schéma, son principal adversaire se trouve en face de lui, et les deux adversaires secondaires en dessous. Entre crochets, vous trouverez l'archétype incarné par chacun des personnages, si celui-ci existe. En étudiant ces exemples, vous

prendrez sans doute conscience du fait que l'opposition à quatre coins est indispensable à toute bonne histoire, quels que soient son moyen d'expression, son genre et l'époque à laquelle elle a été écrite.

HAMLET

(William Shakespeare, 1601)

~~Hamlet~~ Claudius
(~~rebel~~ ~~représentant~~ + Guildenstern)
[roi]
~~Reine Gertrude~~ Ophélie)
(~~meurtre~~) + [vierge]

USUAL SUSPECTS

(Christopher McQuarrie, 1995)

~~Keanu Reeves~~ (dans son équipe)
[auxiliaire] [guerrillers]
~~Keyser Soze~~
(~~artiste~~ ~~représentant~~) [guerrier-roi]

2. Chaque personnage doit être en conflit avec le héros, mais aussi avec *tous les autres personnages*

Le plus évident de tous les avantages de l'opposition à quatre coins par rapport à l'opposition standard, c'est qu'elle permet d'augmenter la quantité de conflits que l'on peut créer et construire dans l'histoire. Vous pouvez non seulement mettre votre héros en conflit avec trois personnages plutôt qu'un, mais aussi mettre les adversaires en conflit les uns avec les autres, comme le montrent les flèches du schéma. Le conflit devient ainsi plus intense et l'intrigue plus dense.

AMERICAN BEAUTY

(Alan Ball, 1999)

~~Destiny~~ (avec Ricky)
(~~rebel~~ ~~artiste~~ ~~fonctionnaire~~ ~~immobilier~~) [reine-mère]
~~Canine~~ (avec Angela)
(~~meurtre~~) [se-rebelle + princesse]

LES HAUTS DE HURLEVENT

(roman d'Emily Brontë, 1847, scénario de Charles MacArthur et Ben Hecht, 1939)

~~Edith~~ cliff
[amoureuse] [se rebelle]
~~Hindley~~ (avec sa sœur)
[meurtre] [un]

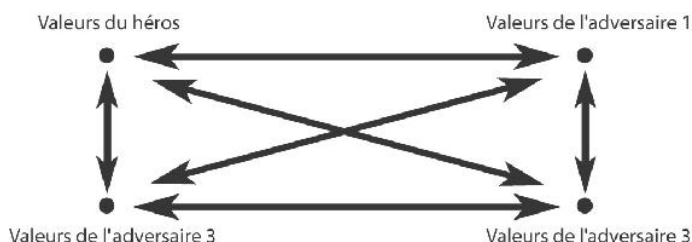
3. Les valeurs des quatre personnages doivent être en conflit

Pour raconter une bonne histoire, il ne suffit pas de créer des conflits entre les personnages. Il faut créer des conflits entre les personnages *et leurs valeurs*. Quand le héros effectue sa transformation, il remet en question ses croyances élémentaires, qu'il modifie avant d'agir selon son nouveau code moral. Tous les bons adversaires ont un ensemble de croyances qui doivent également être bousculées. Les croyances du héros n'ont de signification, et ne peuvent être exprimées dans l'histoire, que si elles entrent en conflit avec celles d'au moins un autre personnage, de préférence l'adversaire.

Avec la méthode standard d'opposition, deux personnages – le héros et un adversaire unique – se battent pour un même objectif. Et au cours de leur confrontation, leurs valeurs – ainsi que leurs modes de vie – entrent également en conflit.

L'opposition à quatre coins concernant les valeurs permet de donner à l'histoire une portée potentiellement épique tout en conservant son unité organique essentielle. Chacun des personnages, par exemple, peut exprimer un *système de valeurs* unique, un mode de vie qui entre en conflit avec trois autres modes de vie. On remarquera que cette méthode donne également texture et profondeur au thème de l'histoire.

Une histoire dotée d'une opposition de valeurs à quatre coins peut être symbolisée ainsi :



POINT CLEF : Montrez-vous aussi précis que possible lorsque vous établissez la liste des valeurs de chacun des personnages.

Ne vous limitez pas à une seule valeur par personnage. Essayez de trouver un ensemble de valeurs pour chaque personnage. Ces ensembles de valeurs doivent être uniques, mais aussi en rapport les uns avec les autres.

POINT CLEF : Recherchez les versions positives et négatives de chaque valeur.

Le fait de croire en quelque chose peut être une force, mais aussi la source d'une faiblesse. En identifiant les côtés positifs et négatifs de chaque valeur, vous aurez davantage de facilité à déterminer quelles erreurs les personnages sont susceptibles de commettre lorsqu'ils se battent pour ce en quoi ils croient. On peut citer quelques exemples de versions positives et négatives de la même valeur : détermination et agressivité ; honnêteté et insensibilité ; patriotisme et autoritarisme...

LA CERISAIE

(Anton Tchekhov, 1904)

~~Mikhail~~ Ranevsky

(~~Businessman~~ Gaev)

[reine + amoureuse] [prince]

~~Argent, vérité, loyauté, espoir, avenir~~

Varia

[travailleuse]

travail, famille, mariage, choses pratiques

~~Trifonov~~

(~~Principale~~) professeur

~~serénité, apparence, message, confiance, force d'âme, pureté d'amour~~

4. Les personnages doivent occuper chacun un coin

Lorsque vous créez votre opposition à quatre coins, écrivez le nom de chaque personnage – le héros et ses trois adversaires – dans l'un des coins d'un carré, puis « poussez » les dans leurs coins. En d'autres termes, rendez les aussi différents les uns des autres que possible.

BUTCH CASSIDY ET LE KID

(William Goldman, 1969)

~~Bundance~~ (+ Etta)

(~~général~~ + amoureuse)

~~Harley~~ Harriman + son équipe

(~~général~~)

[roi + guerriers]

INDISCRÉTIONS

(Pièce de Philip Barry, scénario de Donald Ogden Stewart, 1940)

~~Deady~~

(~~dresseur~~ d'aux)

~~Miles~~ (+ son fiancé)

(~~notaire~~)

5. Étendez l'opposition à quatre coins à tous les niveaux de l'histoire

Une fois l'opposition à quatre coins de base déterminée, on peut étendre son schéma à d'autres niveaux de l'histoire. Vous pouvez par exemple établir un schéma d'opposition à quatre coins spécifique à une société, à une institution, à une famille, voire à un seul et unique personnage. Les histoires les plus épiques se prêtent particulièrement bien à l'opposition à quatre coins sur plusieurs niveaux.

Vous trouverez ci-dessous trois exemples d'histoires qui utilisent l'opposition à quatre coins sur deux niveaux différents du récit.

L'ILIADÉ

(Homère)

~~Au sein des Grecs~~

~~Achille~~

[guerrier-artiste-rebelle]

~~Ajax~~

[guerrier]

~~Au sein du monde~~

~~Achille~~

[guerrier-artiste-rebelle]

~~Agricolas (indigènes)~~

[combattants]

LES SEPT SAMOURAÏS

(Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto et Hideo Oguni, 1954)

~~Au sein des samouraïs~~

~~Artiste-guerrier~~

[guerrier-roi]

~~Le samouraï joué par Mifune~~

[guerrier]

~~Au sein des bandits~~

~~Le chef~~

[tueur-roi]

~~Les samouraïs joués par Mifune~~

[cultivateurs]

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

~~Au sein de la famille~~

~~Guerrier~~ (+ Tom)

[roi]

~~Mina~~ (puis Kay)

[guerrier-roi]

~~Au sein du monde~~

~~Guerrier~~ Corleone

[roi + guerriers]

~~Barbini~~ (+ Tessio + chauffeur + gardes du corps)

[roi]

[rusés]

CRÉER SES PERSONNAGES – EXERCICE

D'ÉCRITURE N° 3

• **Réseau de personnages par fonction dans l'histoire et par archétype** Créez votre réseau de personnages. Commencez par faire la liste de tous les personnages puis décrivez la fonction que chacun d'entre eux remplit dans l'histoire (par exemple héros, principal adversaire, allié, faux allié, personnage secondaire...). Inscrivez en-dessous du nom de chaque personnage l'archétype auquel il correspond (s'il existe).

• **Problème moral central** Déterminez le ou les problèmes moraux centraux de l'histoire et notez-les.

• **Comparer les personnages** Comparez tous vos personnages entre eux en fonction des éléments structurels suivants :

1. Faiblesses
2. Besoin, à la fois psychologique et moral
3. Désir
4. Valeurs
5. Pouvoir, statut social et compétences
6. Façon dont chacun affronte le problème moral central

Commencez par comparer votre héros à son adversaire principal.

• **Variations sur le problème moral central** Faites en sorte que chaque personnage ait une approche différente du problème moral central du héros.

• **Caractéristiques d'un héros** Commencez maintenant à étoffer votre héros, en prenant garde de bien le doter des quatre caractéristiques nécessaires pour avoir un excellent héros :

1. Il doit toujours être fascinant
2. Le public doit s'identifier à lui, mais pas trop
3. Le public doit ressentir de l'empathie pour lui, et non de la sympathie
4. Il doit avoir un besoin moral et psychologique

• **Transformation du héros** Déterminez la transformation par laquelle passera votre héros. Commencez par rédiger la prise de conscience, puis revenez au besoin. Veillez à ce que la prise de conscience résolve bien le problème. En d'autres termes, le héros doit affronter, puis surmonter, tous les mensonges et les arrangements avec lesquels il vit au début.

• **Transformation des croyances** Faites la liste des croyances que votre héros va remettre en question puis modifier au cours de l'histoire.

• **Désir du héros** Clarifiez la ligne de désir du héros. Existe-t-il un objectif unique et précis qui tend un fil conducteur tout au long de l'histoire ? Quand le public apprend-il que le héros a ou non accompli cet objectif ?

• **Adversaires** Détaillez vos adversaires. Commencez par décrire la façon dont votre adversaire principal et les autres adversaires attaquent la faiblesse majeure du héros, en vous disant qu'ils doivent tous le faire d'une façon différente.

• **Valeurs des adversaires** Attribuez à chaque adversaire une liste de valeurs.

En quoi chaque adversaire est-il une sorte de double du héros ? Donnez à chacun un certain degré de pouvoir et un certain nombre de compétences, et décrivez les similarités de chacun avec le héros.

Résumez en une ligne le problème moral de chaque personnage et la façon dont ces personnages justifient les actions qu'ils entreprennent pour atteindre leur objectif.

• **Variations des personnages secondaires sur la faiblesse et le problème moral du héros** De quelle façon les personnages secondaires peuvent-ils être considérés comme des variations de la faiblesse et du problème moral particulier du héros ?

• **Opposition à quatre coins** Faites le schéma de l'opposition à quatre coins propre à votre histoire. Placez le héros et son principal adversaire sur la ligne supérieure et au moins deux autres adversaires sur la ligne inférieure. Sous le nom de chaque personnage, inscrivez l'archétype auquel il correspond, mais n'essayez pas d'en trouver un à tout prix. Beaucoup de personnages ne correspondent à aucun archétype.

Poussez vos quatre personnages principaux dans leur coin. Assurez-vous que chacun soit aussi différent des trois autres que possible. Le meilleur moyen de s'en assurer, c'est de se concentrer sur leurs valeurs et les différences qui les opposent.

Pour mieux comprendre comment étoffer des personnages, on peut utiliser l'exemple d'*Un tramway nommé Désir*.

UN TRAMWAY NOMMÉ DÉSIR
(*Tennessee Williams, 1947*)

• **Réseau de personnages par fonction et par archétype**

Héroïne : Blanche Dubois [artiste]

Principal adversaire : Stanley Kowalski [guerrier-roi]

Faux alliés : Mitch, l'ami de Stanley, et Stella Kowalski [mère], la sœur de Blanche

Allié : aucun

Faux adversaire : aucun

Personnage secondaire : aucun

• **Problème moral central** Une personne peut-elle utiliser le mensonge et l'illusion pour obtenir l'amour ?

• **Comparer les personnages**

BLANCHE

Faiblesses : Écorchée vive, se repose sur son apparence, apparence vieillissante, n'a pas de véritable sens du moi, se réfugie souvent dans l'illusion, utilise le sexe pour obtenir l'amour, utilise les autres en cherchant à les mettre à son service, utilise les autres pour préserver l'illusion de sa beauté.

Besoin psychologique : Blanche doit apprendre à aimer ce qu'elle a au fond de son cœur et non ce qu'elle est en apparence. Elle doit également arrêter de rechercher un sauveur.

Besoin moral : Elle doit apprendre à dire la vérité lorsqu'elle cherche à gagner l'amour de quelqu'un.

Désir : Au départ, Blanche recherche un endroit où elle pourrait se reposer. Mais son principal désir est de se marier avec Mitch afin de se sentir en sécurité.

STANLEY

Faiblesses : Dur, suspicieux, soupe au lait, violent.

Besoin psychologique : Stanley doit apprendre à surmonter son minable sens de la compétition qui le pousse à chercher à l'emporter sur tout le monde et à prouver qu'il est un homme.

Besoin moral : Stanley doit apprendre à surmonter la cruauté dont il fait preuve envers tous ceux qu'il considère comme plus faibles que lui. C'est un être vil, un enfant gâté qui cherche à priver les autres de bonheur.

Désir : Stanley veut chasser Blanche de sa maison et vivre comme il vivait auparavant. Puis il cherche à empêcher Mitch d'épouser Blanche.

STELLA

Faiblesses : Naïve, dépendante de Stanley, peu intelligente.

Besoin psychologique : Stella doit devenir ce qu'elle est vraiment et apprendre à voir Stanley tel qu'il est vraiment.

Besoin moral : Stella doit prendre ses responsabilités vis-à-vis du soutien qu'elle apporte au comportement violent de son mari.

Désir : Elle souhaite voir sa sœur épouser Mitch et être heureuse.

MITCH

Faiblesses : Timide, faible, incapable de penser ou d'agir de sa propre initiative.

Besoin psychologique : Mitch doit prendre ses distances vis-à-vis de sa mère et de Stanley et vivre sa vie.

Besoin moral : Il doit traiter Blanche comme un être humain, la respecter et respecter la douleur avec laquelle elle devra vivre toute sa vie.

Désir : Au départ, Mitch souhaite épouser Blanche, mais quand il prend connaissance de son passé, il ne veut plus d'elle que pour le sexe.

• Variations sur le problème moral central

Blanche : Blanche se ment à elle-même et ment aux autres pour obtenir l'amour.

Stanley : L'honnêteté de Stanley prend une forme si violente lorsqu'il s'agit de révéler les mensonges des autres qu'il tend à faire beaucoup de mal autour de lui. En pensant que le monde est sournois et plein de compétition, il le rend plus dur qu'il ne l'est déjà. Son agressivité et sa vision bornée de la réalité sont bien plus destructrices que les mensonges de Blanche.

Stella : Stella pêche par omission. Elle se fait peu d'illusions vis-à-vis de sa sœur mais elle ne voit pas que son mari lui a menti juste après avoir violé Blanche.

Mitch : Mitch se laisse prendre par les mensonges superficiels de Blanche et est ainsi incapable de voir sa beauté intérieure.

La transformation de Blanche

~~Faiblesse, formation de folie, désir, infirmité, mensonges~~

• **Transformation des croyances** Blanche cesse de croire qu'elle doit bernier les hommes à l'aide de mensonges physiques et verbaux pour se faire aimer. Mais son honnêteté et son discernement ne lui servent en rien : elle n'est pas tombée sur le bon.

• **Désir de Blanche** Blanche souhaite que Mitch demande sa main. On comprend qu'elle a échoué au moment où Mitch la repousse brutalement.

• Attaques de la faiblesse de l'héroïne par les adversaires

Stanley : Se montre violemment agressif lorsqu'il cherche à forcer Blanche à affronter la « vérité » vis-à-vis d'elle-même.

Stella : Stella ignore en très large partie le rôle qu'elle joue dans la destruction de sa sœur. Son manque d'intelligence et son amour pour Stanley l'empêchent de protéger le fragile état psychologique de

Blanche des attaques de Stanley. Elle refuse de croire que son mari a violé sa sœur.

Mitch : Mitch est un homme plutôt convenable, mais il est faible et lâche. En s'intéressant à Blanche, puis en reculant et en allant jusqu'à abuser d'elle, il anéantit ses derniers espoirs et la blesse au plus profond d'elle-même.

• Valeurs des personnages

Blanche : Beauté, apparences, bonnes manières, raffinement, bonté, Stella.

Stanley : Force, pouvoir, femmes, sexe, Stella, ses amis.

Stella : Stanley, son mariage, Blanche, sexe, son bébé.

Mitch : Sa mère, ses amis, les bonnes manières, Blanche.

• Similarités entre les adversaires et l'héroïne

Stanley : Blanche et Stanley sont différents par bien des aspects, mais ils ont en commun une compréhension profonde du monde, ce qui fait défaut à Stella. Ils sont tous deux très doués pour faire des calculs, et reconnaître cette habileté chez l'autre.

Stella : Stella partage le passé de Blanche, l'époque où elles vivaient toutes deux dans le joli monde courtois et gracieux de la vieille aristocratie du Sud. Stella et Blanche ont également pour trait commun leur besoin d'amour et de gentillesse.

Mitch : Mitch répond au goût de Blanche pour les bonnes manières et la courtoisie. Il apprécie son raffinement et les derniers vestiges de sa beauté.

• Pouvoir, statut social et compétences

Blanche : Blanche a perdu son statut social. Elle s'accroche désespérément à sa capacité de plaire aux hommes grâce à son physique et à son charme.

Stanley : Stanley est le meneur de son cercle d'amis. Il est également très doué pour obtenir ce qu'il souhaite, en particulier de la part de Stella.

Stella : Stella n'a aucun pouvoir, en dehors de ce que veut bien lui accorder Stanley. Mais elle est très douée pour plaire à Stanley.

Mitch : Mitch a peu de pouvoir sur son cercle d'amis comme sur le monde. C'est un suiveur-né.

• Problème moral et justification

Blanche : Blanche pense que ses mensonges ne blessent personne et qu'ils constituent son unique chance de parvenir au bonheur.

Stanley : Il pense que Blanche est une prostituée qui a cherché à le bernier. Il pense bien faire et protéger son ami Mitch lorsqu'il lui

révèle le passé de Blanche.

Stella : Stella n'est pas assez intelligente pour se rendre compte qu'elle a pris part à un processus qui est en train de détruire sa sœur.

Mitch : Mitch pense qu'une femme qui a agi comme une prostituée peut être traitée comme une prostituée.

• **Variations des personnages secondaires sur la faiblesse et le problème moral de l'héroïne** Eunice et Steve sont mariés et vivent à l'étage au-dessus. Ils se disputent au sujet d'infidélité. Lorsque Eunice quitte le foyer, Steve la rattrape et la ramène à la maison.

• **Opposition à quatre coins**

Blanche
[gratiste] r-roi]
Mitch
[mitch]

QUESTIONS / RÉPONSES

Q : Vous dites que la clef pour créer de bons personnages est de commencer par une vision d'ensemble, le réseau de personnages, dans lequel vous définissez et comparez tous les personnages en relation les uns avec les autres. Vous exposez deux techniques pour créer le réseau : par fonction dans l'histoire et par archétype.

Existe-t-il une autre technique qui rendrait tous les personnages, et non pas seulement le héros, aussi riches et complexes que possible ?

R : Le meilleur moyen d'approfondir les personnages de l'histoire, et pas uniquement le héros, est de les créer et de les comparer en utilisant les sept étapes structurelles de base, puis d'employer la technique du réseau de personnages.

À l'instar du héros, certains des personnages doivent passer par les sept étapes. La création du réseau de personnages en se basant sur leur fonction dans l'histoire se concentre principalement sur la ligne de désir du héros. La création du réseau en fonction des sept étapes se concentre principalement sur la faiblesse et le besoin du héros.

Q : Comment mettre en œuvre cette technique ?

R : Voici les étapes, que vous devez suivre dans l'ordre.

1. Déterminez la faiblesse, le besoin, le désir, les valeurs et la transformation non seulement du héros, mais aussi de tous les personnages majeurs, en particulier les adversaires et les alliés.
2. Concentrez-vous sur le problème moral central de votre héros.

Tous les autres aspects du héros et des autres personnages doivent provenir de ce problème moral central.

3. Comparez tous les personnages, en commençant par leurs faiblesses, et notamment leurs faiblesses morales.

N'oubliez pas que la faiblesse et le besoin constituent la *cause première* de l'histoire.

POINT CLEF : Chaque personnage devrait présenter au public une approche différente du problème moral central. On parle ainsi de « variations sur un même thème ».

THE DARK KNIGHT : LE CHEVALIER NOIR

(personnages de Bob Kane, scénario de Jonathan Nolan et Christopher Nolan, d'après une histoire de Christopher Nolan et David S. Goyer, 2008)

Le film *The Dark Knight* est excellent dans littéralement tous les aspects de l'histoire : il combine les genres du policier et du mythe, transcende ces genres, présente un héros souffrant d'un important défaut (c'est d'ailleurs le moins parfait de tous les superhéros), dispose d'une ligne de désir intense, met en scène un adversaire rusé (*Trickster*) qui se trouve être l'un des plus grands adversaires du cinéma américain, dispose d'un univers du récit détaillé qui est une expression des défauts du héros, et est pourvu d'un thème puissant, qui tend à rendre le film plus populaire encore. Rien de moins.

D'autre part, il utilise l'approche des sept étapes pour créer à la perfection son réseau de personnages.

Le problème moral central de Batman est le suivant : jusqu'où iriez-vous pour combattre le crime et rétablir la justice ?

Batman (dont le véritable nom est Bruce Wayne) serait prêt à faire quasiment n'importe quoi pour la justice, mais pas à commettre un meurtre. C'est là qu'il établit la limite morale.

Tous les autres personnages illustrent un équilibre différent entre justice et vengeance.

1. Le Joker : adversaire principal

Le premier personnage que l'on compare à Batman est son principal adversaire. Le Joker est l'un des plus grands adversaires de tous les temps. Si Batman est le Chevalier noir, le Joker est le Philosophe noir. Le Joker est littéralement l'auteur de Gotham City dans la mesure où il construit des intrigues criminelles qui remodelent la ville afin qu'elle exprime son point de vue moral.

Quand on étudie l'intrigue de *The Dark Knight*, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une série de mises à l'épreuve morales que le Joker crée pour prouver sa thèse sur la nature essentiellement animale du genre humain. Pour le Joker, il ne peut y avoir d'équilibre entre justice et

vengeance pour la simple et bonne raison que la justice n'existe pas. Il n'y a que le pouvoir de prendre tout ce qu'on a envie de prendre.

Quand Batman interroge le Joker en prison, celui-ci affirme : « Pour eux, tu n'es qu'un monstre. Comme moi ! Ils ont besoin de toi maintenant, mais quand ils n'auront plus besoin de toi, ils te jetteront dehors. Comme un lépreux ! Tu vois, leur morale, leur code, c'est une vaste blague. Balancés au premier signe de danger. Ils sont aussi bons que le monde leur permet de l'être. [...] Mais quand les jeux seront faits, ces gens civilisés, ils se boufferont entre eux. »

Vous remarquerez l'expression « les jeux sont faits », qui rappelle l'un des principes de la philosophie morale existentialiste, selon laquelle une personne confrontée à une situation de crise est définie par ce qu'elle décide de faire.

2. Harvey Dent, le procureur : allié puis adversaire

Harvey Dent est le Chevalier blanc qui tourne mal. Au début de l'histoire, il veut être un représentant et un agent de la justice. Mais à la fin, il pense que tout est permis pour arrêter le crime, y compris le meurtre.

Vous remarquerez que sa fonction change au cours de l'histoire ; il passe d'allié à adversaire.

3. Rachel : alliée

Rachel pense que la justice n'est possible que lorsqu'on reste dans le cadre de la loi. Quand on viole la loi pour rétablir la justice, on ne vaut pas plus qu'un criminel.

4. Lucius Fox : allié

Lucius, le pro de la technologie (incarné par Morgan Freeman), accepte d'espionner la ville entière pour arrêter le Joker, mais finit par démissionner. En regardant le dispositif de surveillance de Wayne, il dit : « Beau, immoral, dangereux... C'est mal. » Wayne : « Il faut que je trouve ce type, Lucius. » Lucius : « Mais à quel prix ? »

5. Alfred : allié

Le chauffeur de Batman est un vieux sage qui comprend les motivations humaines mieux que Wayne. Il aide Wayne à tordre les règles de la loi, mais essaie de le contenir quand il sent qu'il va trop loin.

6. Le commissaire Gordon : allié

Il croit en la loi, mais accepte de laisser Batman endosser les responsabilités pour le bien de la ville.

Q : Y a-t-il une nécessité et une raison absolues qui expliqueraient pourquoi le principal adversaire doit être « humain », ou est-ce simplement une observation tirée des films qui ont eu un grand succès ?

R : Il n'y a aucune raison absolue expliquant pourquoi

l'adversaire principal doit être « humain ». Beaucoup d'histoires utilisent l'opposition classique de l'homme contre la nature, et certaines sont très populaires. Un adversaire naturel peut être extrêmement puissant, ce qui est satisfaisant pour un temps.

Mais la nature ne pourra jamais être un aussi bon adversaire qu'un humain. La nature ne présente ni aspect moral ni complexité ou subtilité psychologique. Mais il y a pire : sans adversaire humain, il est difficile de construire le drame. Pour construire le drame, il faut au moins deux adversaires humains, chacun répondant aux attaques de l'autre en utilisant des moyens toujours plus subtils et surprenants.

Avec les forces de la nature, il y a peu de complexité dans la séquence d'attaques contre le héros. On finit par répéter le même temps fort de l'intrigue sous des formes légèrement différentes. C'est la « répétition du même temps fort », qui est l'un des plus grands péchés en termes d'intrigue.

N'oubliez pas que votre héros ne peut être bon que s'il a face à lui un adversaire aussi bon. Pour obliger votre héros à atteindre les plus hauts sommets, ou à tomber au plus bas, il vous faut créer l'adversaire humain le plus puissant possible, adversaire qui sera en compétition avec le héros pour l'objectif et attaquera sa faiblesse majeure. Telle est l'essence d'un excellent drame.

MAD MEN

Mad Men est sans doute le meilleur drame télévisé qui ait jamais été créé aux États-Unis. Il touche à l'excellence dans chacun des éléments de son histoire. Son réseau de personnages est non seulement brillant, mais aussi révolutionnaire.

Situer la série au début des années 1960 était crucial, pour diverses raisons, mais surtout parce que cela dictait un genre, à savoir le drame historique. Ce genre nécessite généralement la présence d'un roi, d'une reine, ou d'un thème ou d'une forme épiques. La définition classique de l'épopée : le destin de toute une nation est déterminé par les actions d'un seul homme ou d'une seule famille.

Le choix de cette période pour situer la série a permis à son créateur d'écrire l'épopée de Monsieur Tout-le-monde. La série dépeint la vie quotidienne de « gens ordinaires » dans une période historique vraiment épique de l'Amérique.

L'épopée de l'homme ordinaire s'illustre particulièrement bien dans le personnage principal de la série, Don Draper. Don est le VRP de l'Amérique. Comme l'a proclamé Arthur Miller dans *Mort d'un commis voyageur*, la vente est l'emploi américain par excellence.

Mais la marchandise que propose Don Draper ne tiendrait pas dans le coffre de Willy Loman, le héros de *Mort d'un commis voyageur* : ce qu'il vend, c'est l'Amérique. Et ceci va changer l'Amérique elle-

même et, au bout du compte, le monde entier. En d'autres termes, Don Draper est Monsieur Tout-le-monde devenu Roi de l'Amérique.

Le réseau de personnages de *Mad Men* est fondé sur deux contrastes majeurs : le rêve vs la réalité, et les hommes vs les femmes.

Le réseau de personnages se bâtit d'abord et presque essentiellement sur cette opposition élémentaire : le rêve que les personnages créent vs la façon dont ils vivent réellement leur vie. Ces « hommes fous » vivent une vie de banlieue classique. Leur métier consiste à faire la promotion de cette vie, à montrer son confort et ses plaisirs.

Mais ce métier et l'expérience de ce qu'est réellement la vie en banlieue les rendent aussi très conscients des défauts et mensonges de cette vie. La séquence de la série est donc la suivante : au bureau, les « hommes fous » conçoivent une vie idéalisée. De retour chez eux, ils doivent faire face aux limites du rêve.

Ce paradoxe est une fois encore incarné par Don Draper. C'est un homme brillant à son travail. Mais toute sa vie repose sur un mensonge : il a déserté la guerre de Corée en endossant l'identité d'un autre soldat. Il trompe par ailleurs sa femme et se sent piégé dans son foyer.

Les personnages de *Mad Men* incarnent à la fois l'éthique américaine fondée sur l'individualisme et le commerce, et l'idéal de la narration américaine selon lequel n'importe qui peut se recréer totalement.

À l'instar de Jay Gatsby dans *Gatsby le magnifique*, Don s'est réinventé. Et il travaille dans la réinvention puisque la publicité est son métier.

Le système américain dont la série brosse le portrait peut être résumé par deux lois : 1. Tout ce qui se vend est bon à vendre et 2. Les hommes dirigent les femmes au travail et mentent aux femmes à la maison. Au travail, vendre de l'individualité se résume à vendre du sexe. Mais il ne s'agit pas vraiment de sexe, si ce n'est de sexe idéalisé dont personne ne fait vraiment l'expérience.

C'est là une vision sombre de l'Amérique, plus sombre, plus insidieuse et plus radicale que celle présentée dans *Le Parrain*. Le premier contraste – le rêve américain vs la réalité américaine –, qui se joue dans les vies de tous les personnages de la série, conduit directement au deuxième contraste extrême de personnages, celui qui oppose les hommes aux femmes.

Les hommes, qui sont au pouvoir au travail et à la maison, fument et boivent trop et batifolent. Ils sont mis en contraste avec les femmes, qui sont soit femmes au foyer soit secrétaires (à la lumineuse et unique exception de Peggy).

Mais ironiquement, ce sont les personnages féminins qui sont les

plus intéressants de la série, en dépit du fait, ou peut-être grâce au fait, qu'elles se trouvent au départ dans une position de faiblesse. Nous les voyons lutter pour se libérer, et si elles peinent tant, c'est en partie parce qu'elles n'ont que vaguement conscience des moyens mis en œuvre pour les piéger.

Au sein de ces deux vastes principes relatifs à la façon dont le réseau de personnages est construit, on distingue une opposition classique à quatre coins :

Don vs Peggy vs Betty vs Joan

Don, le roi de la publicité, est mis en opposition avec trois femmes, deux au travail, et son épouse à la maison. Don trompe Betty, sa magnifique mais fragile princesse au foyer, qui est frustrée dans son rôle d'épouse et maladroite dans son rôle de mère.

Peggy gravit rapidement les échelons et est la seule femme qui dispose d'un emploi créatif et non administratif à l'agence de publicité. Don lui donne une chance mais, par bien des façons, il essaie également de freiner son ascension.

Peggy est également mise en contraste avec Joan au travail. En qualité de responsable des secrétaires, Joan est plus maligne que Peggy quand il s'agit des intrigues de bureau, mais elle est moins puissante qu'elle. Contrairement à Peggy, elle se sert de son physique pour avancer, et elle finit par surpasser cette dernière en pouvoir quand elle devient associée après avoir couché avec l'un des clients.

Tous les autres personnages du réseau sont connectés à ces quatre personnages essentiels et sont en contraste avec eux.

1. Peter Brook, *L'Espace vide. Écrits sur le théâtre*, Le Seuil, 2014.

2. Peter Brook, *L'Espace vide. Écrits sur le théâtre*, Le Seuil, 2014.

Le débat moral

Samuel Goldwyn disait : « Si vous voulez faire passer un message, allez chez Western Union. » Il avait raison pour ce qui est de faire passer des messages de façon peu subtile et moralisatrice. Mais les histoires avec des thèmes puissants exprimés de façon adéquate sont non seulement considérées avec un plus grand respect, mais aussi plus populaires.

Une bonne histoire ne se borne pas à être une suite d'événements ou de surprises imaginée pour divertir le public. C'est une suite d'actions, qui ont des implications et des conséquences morales, conçue pour exprimer un thème plus vaste.

Le thème est sans doute la plus mal comprise de toutes les techniques essentielles à la narration. La plupart des gens confondent thème et sujet, divisé en catégories – moral, psychologique, social – avec des exemples comme la mort, le bien contre le mal, la rédemption, le statut social, la corruption, la responsabilité et l'amour.

Pour moi, le thème n'est pas le sujet de l'histoire. Le thème, c'est le point de vue de l'auteur sur la façon dont il convient d'agir dans la vie. C'est votre vision morale. Dès que vous présentez un personnage usant de moyens pour parvenir à une fin, vous présentez un problème moral explorant la question de l'action juste et défendez une position morale sur ce que vous considérez comme la meilleure façon de mener sa vie. Votre vision morale est totalement originale, et partager ce point de vue avec un public est l'un des buts principaux de toute narration.

Revenons à la métaphore du corps. Une bonne histoire est un système « vivant » dans lequel différentes parties fonctionnent ensemble pour former un tout unifié. Ces parties sont elles-mêmes des systèmes, chacune – par exemple les personnages, l'intrigue ou le thème – constituant une unité, mais étant également connectée, d'une myriade de façons, aux autres sous-systèmes du corps de l'histoire. Nous avons comparé les personnages au cœur et au système vasculaire de l'histoire. La structure est son squelette. Pour filer la métaphore, nous devons ajouter que le thème est le cerveau de l'histoire, puisqu'il

exprime son principe directeur. Et en tant que cerveau, il doit diriger le processus d'écriture, mais en évitant de se montrer trop dominant, afin que l'histoire – une œuvre d'art – ne se transforme pas en thèse de philosophie.

Les auteurs tissent leur point de vue moral dans leurs histoires à l'aide de moyens très divers, qui dépendent de leur personnalité et de la forme du récit. À un extrême, on trouve les formes hautement thématiques, telles que le drame, l'allégorie, l'ironie, la « littérature sérieuse » et les histoires religieuses. Pour les auteurs de ce type d'histoires, l'important est de créer un point de vue moral complexe, à l'aide de dialogues soulignant cette complexité et les contradictions de la situation morale des personnages.

À l'autre extrême, on trouve les formes populaires telles que le récit d'aventure, le mythe, la *fantasy* et le récit d'action. Là, le point de vue moral est en général discret, l'accent étant mis sur la surprise, le suspense, l'imagination et les états psychologiques et émotionnels plutôt que sur les difficultés d'ordre moral rencontrées par les personnages.

Quelle que soit la forme qu'ils ont choisie, la plupart des auteurs expriment leur point de vue moral par le biais presque exclusif du dialogue, si bien que l'histoire déborde de « morale ». Ces films, tels que *Devine qui vient dîner ?* et *Gandhi*, passent pour peu subtils, donneurs de leçons et moralisateurs. Quand l'histoire est lourde et fade, le public, face à tant d'insistance, de maladresse et de manque de technique narrative de l'auteur, préfère battre en retraite.

Il ne faut surtout pas créer de personnages qui aient l'air d'être le porte-parole de vos idées. Les bons auteurs expriment leur point de vue moral avec lenteur et subtilité, en s'appuyant d'abord sur *la structure de l'histoire et la façon dont tel héros affronte telle situation spécifique*. Plus précisément par les actions que votre héros met en œuvre pour atteindre son objectif alors qu'il se trouve en compétition avec un ou plusieurs adversaires, et par ce que votre héros apprend ou échoue à apprendre au cours de cette lutte.

C'est donc vous, l'auteur, qui établissez un débat moral par le biais d'un « débat d'actions » entre vos personnages au fil de l'intrigue. Mais comment ce type de débat moral, le débat d'actions, peut-il être exprimé dans la narration ?

TROUVER LA LIGNE THÉMATIQUE À PARTIR DU PRINCIPE DIRECTEUR

Pour créer un débat d'actions, il faut commencer par condenser le thème en une phrase. Cette ligne thématique correspond à votre vision de ce que sont de bonnes ou de mauvaises actions et de l'impact de ces actions sur la vie d'une personne. La ligne thématique ne peut exprimer de façon très nuancée votre point de vue moral. Résumée en une seule phrase, elle pourra même sembler un peu lourde ou grossière. Mais elle conservera néanmoins une grande valeur car elle vous obligera à condenser tous les éléments moraux de votre histoire en une seule idée morale.

Le débat d'actions complexe que vous allez finir par tisser dans votre histoire naît, comme toujours, du principe directeur. Si le principe directeur est la clef de la prémisse, il est également celle de la ligne thématique.

Le principe directeur est le lien qui unit toutes les actions de l'histoire. Pour réussir à déterminer la ligne thématique à l'aide du principe directeur, il faut réfléchir aux *conséquences morales* des actions de l'histoire. En d'autres termes, se demander comment les personnages blessent les autres en agissant et comment, le cas échéant, les personnages réparent le mal qu'ils ont commis.

Les mêmes techniques du principe directeur qui vous aident à approfondir votre prémisse vous permettent également de déployer votre thème. En voici quelques-unes.

Le voyage

La métaphore du voyage, ou du périple, constitue une base parfaite pour la ligne thématique car elle permet de faire entrer toute une séquence morale dans une seule phrase. Le voyage de Huck au fil du Mississippi est également un périple vers un asservissement encore pire. Le trajet entrepris par Marlow dans la jungle, au fil de la rivière, est également un périple qui le conduit vers la confusion morale et les ténèbres. Dans *King Kong*, le passage de Manhattan Island à Skull Island représente le passage de la civilisation morale à l'état de nature

le plus immoral. Mais c'est dans le retour à Manhattan qu'apparaît la véritable ligne thématique : les deux îles sont régies par la cruauté et la compétition, mais l'île des êtres humains est sans doute la plus violente des deux.

Le grand symbole unique

Un grand symbole unique peut également suggérer une ligne thématique ou un élément moral central. L'exemple classique du grand symbole unique est *La Lettre écarlate*. Cette lettre A, que Hester Prynne doit porter, représente l'acte immoral qu'elle a commis, l'adultère, qui marque le début de l'histoire. Mais elle est également le symbole d'une immoralité plus profonde à laquelle l'histoire conduit, celle des gens de la ville qui dissimulent leurs propres péchés tout en attaquant le véritable amour par leurs lois conformistes.

Dans *Pour qui sonne le glas*, l'image unique du glas qui retentit signifie la mort. Mais l'expression « pour qui sonne le glas » est une référence à une autre citation qui est la véritable clef du principe directeur de l'histoire et du thème qui en découle. Cette citation, tirée de *Devotions Upon Emergent Occasions* de John Donne, est la suivante : « Aucun homme n'est une île, un tout complet en soi. [...] La mort de tout homme me diminue, parce que j'appartiens au genre humain. Aussi, n'envoie jamais demander pour qui sonne le glas, car il sonne pour toi. » Le symbole de l'homme qui ne vit pas sur une île mais en communauté, organise cette histoire à partir d'une image qui implique probablement cette ligne thématique : face à la mort, la seule chose qui donne un sens à la vie est le sacrifice pour ceux que l'on aime.

Connexion de deux grands symboles en un processus linéaire

La connexion de deux symboles présente les mêmes avantages que le voyage : les symboles sont les deux pôles opposés d'une séquence morale. Cette technique est généralement utilisée pour signifier un déclin de la moralité. Mais elle peut également marquer un mouvement ascendant. L'auteur d'*Au cœur des ténèbres* s'est servi de la technique du voyage, mais aussi de celle des deux symboles, pour exprimer sa ligne thématique. Impliqués par le titre même de l'ouvrage, les deux symboles, le cœur ténébreux et le centre des ténèbres morales, suggèrent une investigation de la dépravation humaine.

Il existe d'autres principes directeurs – unités de temps, usage d'un narrateur ou façon particulière de déployer l'histoire – qui peuvent aussi vous aider à clarifier votre ligne thématique. Nous

allons maintenant revenir aux principes directeurs d'histoires dont nous avons parlé au chapitre 2 (La prémisse) pour réfléchir sur les lignes thématiques qu'ils peuvent engendrer.

MOÏSE DANS LE LIVRE DE L'EXODE

- **Principe directeur** Un homme qui ne sait pas qui il est lutte pour rendre sa liberté à son peuple et reçoit de nouvelles lois morales qui le définiront lui et son peuple.

- **Ligne thématique** Un homme qui prend la responsabilité d'agir pour son peuple est récompensé par une vision divine qui lui dicte comment lui et son peuple devront vivre dans le futur.

ULYSSE

- **Principe directeur** Une odyssée moderne à travers la ville, où en l'espace d'une seule journée, un homme trouve un père, qui lui-même trouve un fils.

- **Ligne thématique** Un véritable héros est un homme qui endure les épreuves de la vie quotidienne et se montre compatissant envers celui qui en a besoin.

QUATRE MARIAGES ET UN ENTERREMENT

- **Principe directeur** Des amis vivent quatre utopies (les mariages) et un moment cauchemardesque (l'enterrement), tandis que chacun d'entre eux recherche le partenaire idéal.

- **Ligne thématique** Quand on trouve le véritable amour, il faut s'engager de tout son cœur.

LES « HARRY POTTER »

- **Principe directeur** Un prince magicien apprend à devenir un homme et un roi en passant sept années scolaires dans une école qui forme des sorciers.

- **Ligne thématique** Quand on a la chance d'avoir de grands talents et de grands pouvoirs, on doit devenir un leader et se sacrifier pour le bien des autres.

L'ARNAQUE

- **Principe directeur** Raconter l'histoire d'une arnaque sous la forme d'une arnaque et rouler dans la farine l'adversaire et le public.

- **Ligne thématique** On peut s'autoriser quelques petits mensonges et quelques petites arnaques quand on cherche à détruire un homme mauvais.

LONG VOYAGE VERS LA NUIT

- **Principe directeur** À mesure que la journée passe et que le soir

tombe, tous les membres de la famille se voient confrontés aux erreurs et aux spectres de leur passé.

- **Ligne thématique** Il faut affronter sa propre vérité et celle des autres puis pardonner.

LE CHANT DU MISSOURI

- **Principe directeur** Représenter l'évolution d'une famille sur une année par des événements qui se déroulent à chacune des saisons.

- **Ligne thématique** Le sacrifice pour la famille a plus de valeur que les efforts pour la gloire personnelle.

COPENHAGUE

- **Principe directeur** Utiliser le principe d'incertitude d'Heisenberg hors du contexte de la physique pour explorer la moralité ambiguë de l'homme qui l'a découvert.

- **Ligne thématique** Il est toujours très difficile de déterminer ce qui nous pousse à agir et de savoir si nos actions sont bonnes ou mauvaises.

UN CHANT DE NOËL

- **Principe directeur** Suivre la renaissance d'un homme en le forçant à observer son passé, son présent et son futur le soir du réveillon de Noël.

- **Ligne thématique** On est plus heureux quand on donne aux autres.

LA VIE EST BELLE

- **Principe directeur** Révéler le pouvoir de l'individu en montrant ce qu'aurait été une ville, et une nation, si un seul homme n'avait jamais vécu.

- **Ligne thématique** La richesse d'un homme ne se mesure pas à l'argent qu'il gagne mais aux amis et aux membres de sa famille qui l'aiment.

CITIZEN KANE

- **Principe directeur** Se servir de plusieurs narrateurs pour démontrer que l'on ne peut jamais vraiment connaître la vie d'un homme.

- **Ligne thématique** Les gens qui essaient d'obliger les autres à les aimer finissent seuls.

DIVISER LE THÈME EN OPPOSITIONS

La ligne thématique est votre débat moral condensé en une seule phrase. Une fois cette ligne définie, vous devez l'exprimer en termes *dramatiques*. Pour ce, vous devez la diviser en un ensemble d'oppositions, puis rattacher ces oppositions thématiques au héros et à ses adversaires lors de leurs confrontations.

Trois techniques peuvent vous aider à diviser la ligne thématique en oppositions dramatiques : attribuer au héros une décision morale, faire de chaque personnage une variation sur le thème et mettre en conflit les valeurs des personnages.

La décision morale du héros

Le développement moral du héros commence par le besoin moral au début de l'histoire et se termine par une décision morale à la fin, qui fait suite à une prise de conscience morale. Ce fil conducteur, celui de la leçon morale fondamentale que vous souhaitez exprimer, fournit le cadre, la trame morale de votre histoire.

Pour exprimer en termes dramatiques la ligne morale du héros, la stratégie classique consiste à lui attribuer dès le début une imperfection morale puis à montrer comment sa rage de vaincre l'adversaire fait ressortir le pire en lui. En bref, le héros doit se montrer capable du pire avant de révéler le meilleur. Lentement mais sûrement, il réalise que son problème moral central se réduit à un choix entre deux façons d'agir.

Quelle que soit la complexité des actions des personnages au fil de l'histoire, la décision morale finale ramène tout à un choix binaire. C'est tout. La décision morale est donc en quelque sorte le bout de l'entonnoir pour votre thème. Les deux options sont les deux actions morales les plus importantes à disposition de votre héros. Elles vous procurent donc l'opposition thématique majeure de votre histoire.

Cette grande décision vient généralement juste après le moment de la prise de conscience morale, qui fait prendre conscience au héros du choix qu'il a à faire. En de rares occasions, le choix vient en premier, et la prise de conscience du héros ne fait alors que

reconnaître qu'il a fait le bon ou le mauvais choix.

POINT CLEF : *L'aboutissement de la ligne morale étant le choix final, vous devez commencer par déterminer les oppositions morales en utilisant ce choix.*

- *Casablanca* : Quand Rick retrouve Ilsa, son ancien amour, il a la possibilité d'utiliser deux visas de sortie pour s'échapper avec elle et retourner en Amérique. Mais Rick choisit de combattre les nazis plutôt que de céder à son amour pour Ilsa.

- *Le Faucon maltais* : Le détective privé Sam Spade découvre que Brigid O'Shaughnessy a tué son amant. Quand la police vient le trouver, il a le choix entre la justice et la femme qu'il aime. Il choisit la justice.

- *Le Choix de Sophie* : Sophie raconte à un écrivain américain son passé de prisonnière dans le camp de concentration d'Auschwitz. Lors de son arrivée, elle dut faire un choix entre deux possibilités négatives : lequel de ses enfants laissera-t-elle tuer par les nazis ? (On peut arguer qu'il ne s'agit pas d'un véritable choix.)

- *L'Iliade* : Lors de la confrontation finale, Achille tue Hector, le grand guerrier des Troyens, puis traîne son corps derrière son char. Il laisse le père d'Hector, Priam, récupérer le corps de son fils afin qu'il puisse bénéficier d'un enterrement décent.

- *Sueurs froides* : Scottie découvre que son amoureuse, Madeleine, a aidé un homme à tuer son épouse. À la fin de l'histoire, sa décision morale vient avant la prise de conscience. Il décide de ne pas pardonner à Madeleine et est détruit lorsqu'il comprend qu'il a fait le mauvais choix et que, par ce choix, il a tué la femme qu'il aimait.

Les personnages comme variations du thème

Une fois que vous avez déterminé, en examinant le choix moral final du héros, l'opposition morale la plus profonde de l'histoire, vous devez la détailler par le biais du réseau de personnages principaux en faisant de chacun d'entre eux une variation sur le thème. Voici la marche à suivre pour faire fonctionner cette technique :

1. Examinez une nouvelle fois la décision morale finale et le travail que vous avez réalisé sur la prémisse afin d'avoir l'esprit au clair concernant le problème moral central auquel le héros doit faire face.

2. Faites en sorte que tous les personnages principaux aient à affronter le même problème moral, chacun le faisant d'une façon différente.

3. Commencez par comparer le héros à son adversaire principal,

ces deux personnages personnifiant l'opposition morale élémentaire que vous détaillerez dans votre histoire. Puis comparez le héros à ses autres adversaires.

4. Au cours de l'histoire, chacun des personnages principaux doit soutenir un débat moral dans le dialogue pour justifier ses actions en direction du but (un bon débat moral se mène principalement, mais pas exclusivement, *via* la structure. Nous expliquerons comment écrire du dialogue moral dans le chapitre 10, « Construction des scènes et dialogues symphoniques »).

TOOTSIE

(Larry Gelbart et Murray Schisgal, d'après une histoire originale de Don McGuire et Larry Gelbart, 1982)

Tootsie raconte l'histoire d'un acteur qui se déguise en femme pour obtenir un rôle dans une série télé. Mais il tombe amoureux d'une actrice de la série, et plusieurs hommes, qui le prennent pour une femme, sont attirés par lui.

Le problème moral central du héros consiste à déterminer comment les hommes doivent se comporter avec les femmes en amour. Chaque adversaire et allié représente une possibilité de comportement envers les femmes ou de réaction vis-à-vis de ce comportement.

L.A. CONFIDENTIAL

(roman de James Ellroy, scénario de Brian Koppelman et Curtis Hanson, 1997)

Dans *L.A. Confidential*, trois inspecteurs de la police enquêtent sur un massacre. Ces trois personnages sont trois héros qui doivent affronter le problème moral central de l'administration de la justice. Bud est un policier qui fait la loi seul, assumant le rôle du juge et du bourreau. Jack a oublié les raisons qui l'ont poussé à devenir policier et arrête les gens pour de l'argent. Ed souhaite amener les coupables devant la justice, mais il s'est pris au jeu politique de la justice et vise désormais le sommet de la profession. Les autres personnages principaux représentent d'autres variations sur le thème de la corruption de la justice.

DANSE AVEC LES LOUPS

(roman et scénario de Michael Blake, 1990)

Danse avec les loups retrace les exploits d'un officier de l'armée américaine à la fin du XIX^e siècle. Petit à petit, cet homme va adhérer au mode de vie des Sioux, peuple qu'il considérait au départ comme son ennemi.

Le problème moral central du héros est celui du comportement

qu'il faut adopter envers un autre peuple, une autre culture, envers les animaux et la nature. Chaque adversaire et chaque allié a une approche différente de ce problème.

Les valeurs des personnages en conflit

À l'aide de votre réseau de personnages, vous pouvez maintenant mettre les valeurs de chacun des personnages principaux en conflit avec celles de leurs rivaux, qui cherchent à atteindre le même objectif.

1. Attribuez à votre héros et à chacun des autres personnages principaux un ensemble de valeurs. Définissez les valeurs comme des croyances profondément ancrées concernant la définition d'une vie heureuse.

2. Essayez de donner un ensemble de valeurs à chaque personnage.

3. Veillez à ce que ces ensembles de valeurs soient aussi différents que possible.

4. Pensez que lorsque votre héros et ses adversaires se battent pour remporter l'objectif, leurs valeurs doivent entrer en conflit direct.

LA VIE EST BELLE

(nouvelle, The Greatest Gift, de Philip Van Doren Stern, scénario de Frances Goodrich, Albert Hackett et Frank Capra, 1946)

Dégoûté de vivre dans une petite ville régie par un tyran, George Bailey est sur le point de se suicider quand un ange lui apparaît et lui montre ce qu'aurait été le monde s'il n'avait jamais vécu.

Le héros et l'adversaire se battent pour la ville dans laquelle ils vivent en se basant sur des valeurs très différentes :

- George Bailey (Bedford Falls) : Démocratie, bienséance, bonté, travail, importance du salarié moyen
- Mr Potter (Pottersville) : Tyrannie, argent, pouvoir, loi du plus fort

LA CERISAIE

(Anton Tchekhov, 1904)

Dans *La Cerisaie*, une famille d'aristocrates pauvres revient sur ses terres pour tenter de les sauver de la faillite.

Les différents personnages se battent pour le contrôle des terres. Le point de mire de la compétition est la valeur de la cerisaie. Madame Ranevsky et sa famille l'aiment pour son immense beauté et pour les souvenirs d'enfance qui lui sont attachés. Lopakhine ne l'aime

que pour sa valeur pratique et financière ; il veut abattre les cerisiers pour construire de petites maisons qu'il pourrait louer.

- Madame Ranevsky : Amour véritable, beauté, passé
- Lopakhine : Argent, statut social, pouvoir, aspect pratique des choses, futur
- Varia : Travail, famille, mariage, aspect pratique des choses
- Trofimov : Vérité, apprentissage, compassion, amour supérieur
- Ania : Sa mère, bonté, amour supérieur

JUSQU'AU BOUT DU RÊVE

(nouvelle, Shoeless Joe, de W. P. Kinsella, scénario de Phil Alden Robinson, 1989)

Jusqu'au bout du rêve est une version américaine de *La Cerisaie* dans laquelle les terres finissent par « gagner ». Dans cette histoire, la compétition tourne autour de la valeur de la ferme que Ray a transformée en terrain de base-ball.

- Ray : Base-ball, famille, passion pour les rêves
- Mark : Argent, usage pratique de la terre

Avec des personnages représentant des variations sur un même thème et des oppositions de valeurs, vous pouvez utiliser la technique de l'*opposition à quatre coins* expliquée dans le chapitre 4. Il vous faudra alors un héros, un adversaire principal et au moins deux adversaires secondaires. Cette technique peut procurer une unité organique à l'histoire la plus complexe. Chacun des quatre personnages principaux peut représenter une approche fondamentalement différente d'un même problème moral, et chacun peut exprimer un système entier de valeurs sans que l'histoire ne s'émiette en un fouillis compliqué.

POINT CLEF : *Votre débat moral paraîtra toujours simpliste si vous utilisez une opposition binaire, comme le bien contre le mal. Seul un réseau d'oppositions morales (l'opposition à quatre coins, par exemple) peut donner au public l'impression de complexité morale qui est le propre de la vie réelle.*

Vous remarquerez que ces trois techniques permettent de ne pas imposer le thème aux personnages mais plutôt de l'exprimer *à travers les personnages*. C'est l'assurance pour l'histoire de ne pas paraître donneuse de leçons. Vous remarquerez aussi que l'histoire a davantage de profondeur puisque l'opposition entre les personnages n'est pas uniquement fondée sur l'intrigue, ne se limite pas à une compétition pour un même objectif. Ce sont des modes de vie entiers qui sont en

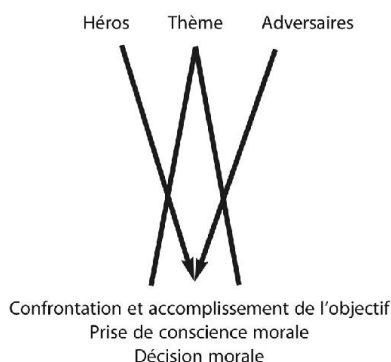
jeu. L'impact émotionnel sur le public est donc énorme.

LE THÈME VIA LA STRUCTURE

Le débat moral ne signifie pas que votre héros et son adversaire se lancent, dès la première scène, dans un débat verbal à propos de la morale. Le débat moral est un débat d'actions qu'il faut créer en montrant le héros et l'adversaire utiliser certains moyens pour parvenir à une fin. C'est comme cela que l'on tisse le thème dans la structure de l'histoire plutôt que de l'imposer au public de manière peu subtile *via* le dialogue.

D'ailleurs, voici un principe majeur de la narration : la structure ne sert pas simplement à porter un contenu ; elle *est* du contenu. Et ce contenu est beaucoup plus puissant que ce que disent vos personnages. Et ce principe ne s'applique nulle part aussi précisément que dans le thème.

Dans une bonne histoire, la structure narrative converge vers la fin, en même temps que le thème prend de l'ampleur dans l'esprit du public. La question est : comment une structure narrative convergente peut-elle causer l'amplification du thème ? On pourrait schématiser ainsi structure et thème quand ils s'accordent idéalement :



Au début de l'histoire, vous mettez le héros et son adversaire en opposition. Mais le conflit qui en découle n'est pas intense, et le public ne sait pas encore de quelle façon les valeurs de chacun entrent en conflit. Il n'a donc presque aucune idée du thème de l'histoire.

Vers le milieu du récit, le conflit entre le héros et son adversaire prend de l'ampleur, d'où la structure convergente. Dans ce conflit, l'opposition des valeurs apparaît petit à petit. Par conséquent, le thème commence à prendre de l'ampleur. Cependant, pendant la plus grande partie d'une bonne histoire, le thème demeure largement caché ; il se développe lentement dans l'esprit du public et il faut attendre la fin de l'histoire pour qu'il le frappe de toute sa force.

Le point de convergence de la structure narrative est la confrontation, qui est immédiatement suivie de la prise de conscience et de la décision morale. Au cours de la confrontation, le public voit non pas simplement quelle force, mais aussi *quel ensemble de valeurs l'emporte sur l'autre*. La compréhension du thème par le public prend alors rapidement de l'ampleur. Lors de la prise de conscience – en particulier s'il s'agit d'une prise de conscience morale – le thème prend encore plus d'ampleur. Et ce mouvement croissant atteint son paroxysme avec la décision morale. Or, comme le thème a été exprimé *via* la structure, les lecteurs ou spectateurs ont l'impression qu'il émerge du plus profond de leur âme, et non qu'il leur a été imposé comme un ennuyeux sermon.

Nous allons maintenant examiner en détail la façon dont le débat moral s'exprime *via* la structure depuis le début jusqu'à la fin de l'histoire. Nous commencerons par la stratégie de base d'expression du débat moral, puis nous étudierons quelques variantes.

Débat moral : stratégie de base

- **Valeurs** Le héros débute l'histoire avec un ensemble de valeurs et de croyances.

- **Faiblesse morale** Au début de l'histoire, le héros fait du mal aux autres d'une façon ou d'une autre. Ce n'est pas un être méchant, c'est un être qui agit par faiblesse ou qui ignore de quelle façon il doit se comporter avec les autres.

- **Besoin moral** Le héros doit surmonter sa faiblesse morale et apprendre à se comporter correctement avec les autres afin d'évoluer et de vivre mieux.

- **Première action immorale** Le héros commet presque tout de suite une action qui blesse autrui. Le public comprend alors qu'il possède une imperfection morale élémentaire.

- **Désir** Le héros se fixe un objectif pour lequel il est prêt à tout sacrifier. Cet objectif le pousse à entrer en conflit direct avec un adversaire qui a des valeurs différentes mais le même objectif.

- **Dynamisme narratif** Le héros et son adversaire entreprennent une série d'actions pour atteindre leur objectif.

- **Actions immorales** Vers le début et le milieu de l'histoire, le

héros est généralement dominé par son adversaire. Désespéré, il commence à commettre des actions immorales dans le but de l'emporter.

Critique : D'autres personnages critiquent le héros en lui reprochant les moyens qu'il utilise.

Justification : Le héros tente de justifier ses actes. Il découvrira peut-être la vérité sur sa situation et le mal qu'il a commis à la fin de l'histoire, mais pas maintenant.

- **Attaque par un allié** Le meilleur ami du héros lui reproche vivement ses méthodes.

- **Dynamique obsessionnelle** Galvanisé par de nouvelles révélations sur les moyens de l'emporter, le héros devient complètement obsédé par l'objectif et paraît presque prêt à tout.

- **Actions immorales** Les actions immorales du héros s'intensifient.

Critique : Les autres personnages intensifient également leurs critiques.

Justification : Le héros défend ses actions avec véhémence.

À mesure que l'histoire progresse, les différentes valeurs et les différents modes de vie représentés par le héros et son adversaire se clarifient par le biais de l'action et du dialogue. Il y a quatre moments, à la fin de l'histoire, où le thème explose dans l'esprit du public. Ces moments sont la confrontation, la prise de conscience, la décision morale, et une étape structurelle dont nous n'avons pas encore parlé : la révélation thématique.

- **Confrontation** C'est le conflit final qui détermine qui remportera l'objectif. Indépendamment de l'identité du vainqueur, le public apprend quelles valeurs et idées sont supérieures aux autres.

- **Action finale contre l'adversaire** Le héros peut commettre une dernière action – morale ou immorale – à l'encontre de l'adversaire juste avant la confrontation ou au cours de la confrontation.

- **Prise de conscience morale** L'épreuve de la confrontation fait naître une prise de conscience chez le héros qui comprend qu'il s'est trompé sur lui-même, sur les autres et comment il doit désormais agir envers autrui. Le public s'identifiant au personnage, la prise de conscience donne au thème toute la force qu'il mérite.

- **Décision morale** Le héros choisit entre deux manières d'agir. Ce choix constitue la preuve de sa prise de conscience morale.

- **Révélation thématique** Dans les grandes histoires, le thème atteint l'apogée de son impact sur le public au moment de la révélation thématique. La révélation thématique ne se limite pas au héros. Elle touche plutôt le public qui a ainsi l'intuition de la façon

dont il faudrait agir et vivre dans le monde. Cette intuition dépasse les limites des personnages et affecte le public dans sa vie même. Avec la révélation thématique, le public voit « le dessein complet » de l'histoire, toutes les ramifications de sa signification, à une échelle plus vaste, qui ne se limite plus aux personnages.

Vous comprendrez qu'il est important de trouver un équilibre en termes de pouvoir entre le héros et son principal adversaire non seulement pour le réseau de personnages et l'intrigue mais aussi pour le débat moral. Si le héros est trop fort ou trop gentil, l'adversaire ne pourra pas le mettre à l'épreuve et lui faire commettre d'erreurs morales. Si le héros est trop simple et naïf, l'adversaire sera comme une araignée tissant une toile dont le héros ne pourra même pas imaginer s'échapper. Le héros deviendra une victime et l'adversaire passera pour un être maléfique.

Portrait de femme, de Henry James, est un chef-d'œuvre par bien des aspects, mais ce roman souffre d'un déséquilibre en termes de pouvoir, et le débat moral en souffre. Isabel Archer vit dans l'illusion tout au long de l'histoire, même lorsqu'elle prend sa décision morale finale, celle d'aider Pansy, qui ne peut être aidée. Cette femme douce mais naïve doit affronter le calculateur-né qu'est Osmond, un être dont le talent pour élaborer des pièges n'a d'égal que sa détermination et le plaisir sadique qu'il y prend.

TECHNIQUE : DÉBAT MORAL = INTRIGUE

La première chose qui peut rendre une histoire moralisatrice est un déséquilibre entre débat moral et intrigue. Vous pouvez exprimer le débat moral *via* la structure narrative, l'organiser à la perfection et le mettre en évidence par des dialogues moraux subtils, mais si votre intrigue n'est pas assez étoffée pour le soutenir, il sombrera nécessairement dans le prêchi-prêcha le plus ennuyeux.

L'intrigue, comme nous le verrons au chapitre 8, est une chorégraphie complexe qui entrelace les actions du héros et de ses adversaires de manière à surprendre le public. Et c'est cet élément de surprise, de magie, qui empêche la ligne morale de sombrer et lui donne du punch.

Prenons l'exemple du *Verdict* pour illustrer la stratégie de base du débat moral dans une histoire.

LE VERDICT

(roman de Barry C. Reed, 1980 ; scénario de David Mamet, 1982)

• **Croyances et valeurs du héros** Au début Frank accorde de la valeur à l'alcool, à l'argent et à l'opportunisme.

• **Faiblesse morale** Accro à l'alcool et n'ayant ni respect pour lui-même ni projets pour le futur, Frank ferait n'importe quoi pour de l'argent.

• **Besoin moral** Se comporter de façon juste envers les autres plutôt que les utiliser pour gagner de l'argent.

• **Première action immorale** Dans le but de faire des affaires, Frank s'incrute à des funérailles en prétendant être un ami du défunt.

• **Désir** Gagner le procès et les dommages et intérêts dont ses clients ont besoin pour repartir à zéro.

• **Dynamisme narratif** Frank entreprend un certain nombre d'actions pour réussir à faire témoigner un médecin expert en faveur de ses clients et retrouver l'infirmière qui se trouvait dans la salle d'opération.

• **Action immorale** Frank rassure la sœur de la victime, Sally, tout en négociant un arrangement entre deux cent mille et deux cent cinquante mille dollars qui lui permettrait d'empocher un tiers de la somme sans avoir à plaider.

Critique : Aucune.

Justification : Frank est un alcoolique qui a perdu toute estime de soi en même temps que le sens de la justice et de la morale. Il se dit : pourquoi prendre le risque d'un procès plutôt que la certitude financière d'un arrangement à l'amiable ?

• **Prise de conscience morale** Assez tôt dans le déroulement de l'histoire, Frank a vu sa cliente, la victime, dans un état végétatif, et a pris conscience du fait qu'il devait agir de façon juste s'il ne voulait pas se perdre pour toujours.

• **Décision morale** Frank risque de perdre sa part d'argent en refusant l'arrangement et en insistant pour plaider afin que justice soit faite.

• **Révélation thématique** Ce n'est qu'en agissant de façon juste que l'on peut sauver sa vie.

• **Attaque par un allié** La principale attaque provient non de Mickey, le collègue avocat de Frank, mais de ses clients. Lorsqu'ils apprennent qu'il a refusé l'arrangement sans les consulter, ils l'accusent d'incompétence et de prostitution.

Justification : Frank leur dit qu'il leur fera gagner beaucoup plus en plaidant leur cause qu'en acceptant la proposition d'arrangement. Mais s'il avance l'argument de l'argent, la véritable raison qui l'a poussé à refuser l'arrangement était sa volonté de justice.

• **Dynamique obsessionnelle** Il est déterminé à retrouver l'infirmière qui se trouvait dans la salle d'opération.

• **Action immorale** Par la ruse, Frank amène une femme à lui parler de l'infirmière et apprend qu'elle ne témoignera pas pour la partie adverse.

Critique : Aucune.

Justification : Frank pense qu'il doit retrouver l'infirmière s'il veut gagner le procès.

• **Action immorale** Frank force la boîte aux lettres de la femme pour trouver le numéro de téléphone de l'infirmière.

Critique : Aucune. Frank agit en secret.

Justification : C'est la dernière chance qu'a Frank de défendre une cause juste.

• **Action immorale** Frank frappe sa petite amie, Laura, quand il découvre qu'elle a été payée par la partie adverse pour leur révéler des informations sur son dossier.

Critique : Laura n'émet aucune critique car elle se sent elle-même coupable.

Justification : Frank, qui aime cette femme, s'est senti totalement trahi.

• **Confrontation** Frank interroge le docteur Towler sur l'heure à laquelle le patient a mangé. L'infirmière, Kaitlin, affirme que la victime a mangé non à 9 heures mais une heure après son admission. Elle explique que le docteur Towler n'a pas lu le formulaire d'admission et lui a demandé de changer le 1 en 9 si elle ne voulait pas se faire renvoyer. Maître Cancannon, l'avocat de la partie adverse, lit une jurisprudence concernant l'impossibilité de considérer comme preuve une copie. Le juge acquiesce et rejette l'ensemble du témoignage de l'infirmière.

• **Action finale contre l'adversaire** Frank ne commet aucune action immorale au cours du procès. Il se contente de plaider avec conviction et intelligence.

Le Verdict est un parfait exemple de la façon dont on peut utiliser le débat moral dans une histoire, mais cet exemple présente une exception notable, une exception très instructive. Le héros a une puissante prise de conscience morale lorsqu'il prend conscience de ce qu'a subi sa cliente : elle est dans le coma par la faute de deux médecins, et il avait pourtant l'intention de la laisser tomber pour l'appât du gain. Il prend sa décision morale lorsqu'il refuse l'arrangement à l'amiable afin de pouvoir se faire le champion de la justice au tribunal, même si cela ne lui rapporte pas un sou.

Cependant, la prise de conscience et la décision se produisent au bout d'à peine vingt-cinq minutes de film. Cela tend à diminuer la puissance du débat moral, car, à partir de ce point, le danger moral dans lequel se trouvait le héros est écarté. Le public profite toujours du suspense en se demandant si le héros va ou non gagner le procès. Car Frank reste un avocat peu sûr de lui et alcoolique. Mais il sait que Frank a appris à agir de façon juste, et que c'est désormais ce qu'il fait.

Le débat moral est plus puissant lorsqu'il est plus dramatique. Cela signifie, entre autres choses, qu'il faut repousser la prise de conscience et la décision morale le plus loin possible dans l'histoire, au plus près de la fin. Faites en sorte que les lecteurs ou spectateurs gardent dans un coin de leur tête aussi longtemps que possible cette petite question : « Le héros fera-t-il ce qu'il faut, et le fera-t-il à temps ? »

L'ILLIADE

(Homère)

Le débat moral de *L'Illiade* se fonde sur la stratégie de base du lent déclin du héros puis de son ascension au moment de la prise de conscience. Mais *L'Illiade* offre une variation d'importance en répétant deux fois cette séquence.

La première séquence de déclin et d'ascension se produit sur les trois premiers quarts du récit. Le héros, Achille, débute l'histoire dans un état de colère tout à fait justifiée contre son principal adversaire, Agamemnon, qui lui a pris la femme qui lui revenait de droit. Mais sa fierté excessive (sa faiblesse morale) le pousse à agir de façon immorale, à réagir de façon excessive en refusant de combattre, ce qui entraîne la mort de nombre de ses camarades.

Jusqu'au milieu de l'histoire, la colère d'Achille, qui se montre très égoïste, semble de plus en plus injustifiée. Mais quand son ami Patrocle meurt, Achille prend conscience de son erreur, se réconcilie avec Agamemnon et retourne au combat. Il s'agit là de la première prise de conscience et de la première décision morale.

Le débat moral se répète de façon plus intense mais plus concise dans le dernier quart de l'histoire : la colère d'Achille contre son deuxième adversaire, Hector, est d'abord justifiée, mais Achille décline d'un point de vue moral lorsque cette colère le pousse à souiller le cadavre d'Hector en le traînant derrière son char autour de Troie. Le père d'Hector, Priam, supplie qu'on lui rende le corps de son fils. Achille a alors une deuxième prise de conscience, plus profonde encore, celle de la supériorité de la compassion sur la vengeance, et il décide de laisser Priam reprendre le corps de son fils pour qu'il puisse bénéficier d'un enterrement décent.

VARIANTES DU DÉBAT MORAL

La méthode de base possède un certain nombre de variantes. Il se peut que vous éprouviez le besoin d'utiliser plusieurs types de débats moraux dans votre histoire, mais comme nous le verrons plus loin, la combinaison des formes est une entreprise risquée.

1. *Le bien contre le mal*

Dans cette variante mineure du débat moral, le héros reste bon et son adversaire mauvais tout au long de l'histoire. Cette approche est particulièrement courante dans les mythes, les récits d'action et les mélodrames, qui sont des histoires morales simples aux personnages facilement identifiables. La séquence morale se déroule de la façon suivante :

- Le héros possède une faiblesse psychologique mais il est foncièrement bon.
- Son adversaire est corrompu d'un point de vue moral, et peut même être maléfique (intrinsèquement immoral).
- Au cours de la compétition pour l'objectif, le héros commet des erreurs mais n'agit jamais de façon immorale.
- L'adversaire, en revanche, accomplit nombre d'actions immorales.
- Le héros remporte l'objectif pour la simple et bonne raison qu'il est bon. Au moment où les deux côtés de l'angle moral se rejoignent, c'est le gentil héros qui gagne au « jeu » de la vie.

On trouve des exemples de ce type de débat moral dans *Matrix* ; *La Vie, l'amour, les vaches* ; *Jusqu'au bout du rêve* ; *Crocodile Dundee* ; *Danse avec les loups* ; *Blues Brothers* ; *La Guerre des étoiles* ; *Forrest Gump* ; *La Poursuite infernale* ; *Les Saisons du cœur* ; *Terminator* ; *Le Fugitif* ; *Le Dernier des Mohicans* ; *L'Homme des vallées perdues* et *Le Magicien d'Oz*.

2. *La tragédie*

La tragédie reprend la méthode de base mais modifie sa dernière partie : au début de l'histoire, on donne au héros un défaut fatal, et une prise de conscience qui vient trop tard, près de la fin. La séquence fonctionne ainsi :

- La communauté connaît une crise.
- Le héros possède un grand potentiel, mais aussi un grand défaut.
- Le héros entre en conflit avec un adversaire puissant ou habile.
- Le héros est obsédé par l'objectif et accomplit un certain nombre d'actions douteuses ou immorales pour le remporter.
- Le conflit et la compétition font ressortir le défaut du héros, qui se montre de pire en pire.
- Le héros a une prise de conscience, mais elle arrive trop tard pour empêcher son anéantissement.

La clef de cette stratégie est d'insister sur la conscience de ce qui aurait pu être, sur son potentiel gâché, tout en montrant que les actions du héros relèvent de sa responsabilité. Le potentiel gâché est l'élément clef pour gagner la sympathie du public tout en évitant d'en faire une victime, puisque son défaut fatal rend le héros responsable. Le public est attristé par le gâchis rendu encore plus tragique par le fait que le héros a sa prise de conscience... juste un peu trop tard pour le sauver. Mais même si le héros meurt ou déchoit, le public n'en demeure pas moins profondément touché par sa réussite à la fois émotionnelle et morale.

Vous remarquerez que cette stratégie marque un changement déterminant par rapport au drame grec classique : la chute du héros n'est pas le résultat inévitable de l'action de forces immenses et impersonnelles ; elle est la conséquence des propres choix du héros.

Voici quelques exemples de tragédies classiques : *Hamlet*, *Le Roi Lear*, *Les Sept Samouraïs*, *Le Pont de la rivière Kwaï*, *Nixon*, *L'Affaire Thomas Crown*, *Le Temps de l'innocence*, *Les Hauts de Hurlevent*, *Sueurs froides*, *Amadeus*, *Le Morte d'Arthur*, *American Beauty*, *La Soif du mal* et *Citizen Kane*.

LES HAUTS DE HURLEVENT

(roman d'Emily Brontë, 1847, scénario de Charles MacArthur et Ben Hecht, 1939)

Les Hauts de Hurlevent est une histoire d'amour écrite comme une tragédie classique. Le débat moral suit un certain nombre de fils directeurs : les actions destructives des deux personnages principaux. Et comme ce débat se fonde sur la stratégie de la tragédie, ces personnages sont dévastés par un terrible sens de la responsabilité, se

sentant coupables de ce qu'ils se sont fait l'un à l'autre.

Cathy, l'héroïne, n'est pas une jeune fille mal-aimée qui se laisse manipuler par un homme. C'est une femme qui aime d'un amour profond, un amour qui « ne peut être trouvé qu'au paradis », mais qu'elle abandonne délibérément au profit d'un homme qui lui apportera richesse et confort. Au départ, elle est amoureuse de Heathcliff, et cet amour est partagé, mais elle refuse de vivre avec un homme qui a l'air d'un pauvre mendiant. Elle veut « danser et chanter dans le beau monde ».

Quand elle revient de son séjour dans la demeure d'Edgar Linton, Heathcliff, son principal adversaire, la critique en lui demandant pourquoi elle y est restée si longtemps. Elle se défend en répliquant qu'elle s'y est beaucoup amusée. Puis elle blesse Heathcliff en lui ordonnant d'aller prendre un bain pour ne pas qu'il lui fasse honte devant son invité (Edgar).

Mais Cathy se relève immédiatement de sa chute morale quand Edgar lui demande comment elle peut supporter de vivre sous le même toit que Heathcliff. Folle de rage, elle lui répond que Heathcliff était son ami bien avant lui et que s'il veut dire du mal de lui, il n'a qu'à partir. Edgar s'en va et Cathy déchire ses jolis vêtements, court rejoindre Heathcliff sur le rocher où il l'attend, et lui demande de la pardonner.

Le débat moral élaboré par Brontë *via* Cathy atteint son apogée au moment où la jeune fille explique à sa servante qu'elle compte épouser Edgar alors que Heathcliff l'écoute en cachette dans la pièce d'à côté. C'est alors Nellie, l'alliée, qui va mener la critique. Elle demande à Cathy pourquoi elle aime Edgar. Cathy répond que c'est parce qu'il est beau et agréable et qu'il sera un jour riche. Puis, quand Nellie lui demande ce qu'il en est de Heathcliff, Cathy répond qu'il serait dégradant de se marier avec lui.

Le puissant débat moral élaboré par Brontë est soutenu par des dialogues en parfaite harmonie avec le rythme d'une intrigue brillante et hautement émotionnelle. Dévasté, Heathcliff s'en va, mais seule Nellie peut le voir. Peu après, Cathy change d'avis et affirme qu'elle n'est pas amoureuse d'Edgar. Elle rêve d'être chassée du paradis et de se retrouver dans la lande, et elle sanglote de joie. Elle dit qu'elle ne pense qu'à Heathcliff, mais qu'il semble prendre un malin plaisir à se comporter envers elle de façon cruelle. Pourtant, Heathcliff est bien plus proche d'elle qu'elle ne le pense. Cathy et Heathcliff sont des âmes sœurs. Après une bouleversante prise de conscience, Cathy dit : « Je suis Heathcliff. » Quand elle découvre que Heathcliff l'a entendue au moment où elle a affirmé qu'il serait dégradant de se marier avec lui, elle sort en courant et crie son amour dans l'orage. Mais il est trop tard.

C'est ce moment que Brontë a choisi pour modifier de façon radicale le cours du débat moral tragique en inversant littéralement les rôles et en donnant le premier à Heathcliff. Ainsi, Heathcliff, le nouveau héros, revient et attaque cruellement comme se doit de le faire un amour trouvé au paradis quand il est méprisé pour quelque chose d'aussi grossièrement terrestre.

Heathcliff est un rebelle qui, comme Achille, a au départ un désir de vengeance qui semble justifié. Brontë utilise la technique du « retour de l'homme » : elle fait revenir un Heathcliff riche et sophistiqué, qui rappelle le comte de Monte-Cristo. Les lecteurs ou spectateurs sont alors envahis par un sentiment de triomphe, si bien qu'ils n'ont pas même besoin de comprendre comment le personnage a pu effectuer une telle transformation. L'homme est de retour, enfin muni des armes que tout le monde rêverait d'avoir dans une pareille situation. Le lecteur ou spectateur se dit : « C'est possible – J'aurais pu le faire. » puis « Et là, j'aurais pris ma revanche. »

Le public étant alors nettement du côté de Heathcliff, Brontë renverse le débat moral en poussant son héros à aller trop loin. Car même le fait d'avoir perdu un si grand amour d'une façon si injuste n'autorise pas à épouser la sœur et belle-sœur de ses ennemis par pure vengeance. Observer l'amour plein d'innocence qui illumine le visage d'Isabella, la sœur d'Edgar, alors qu'elle se dirige vers le piège tendu par Heathcliff, est bouleversant. C'est une parfaite illustration de l'effet que doit produire un bon débat moral.

Ces scènes entre Cathy et Heathcliff sont des versions ordinaires de celles des rois et des reines en guerre. C'est Lear se déchaînant dans la lande. Si le concept de l'amour paradisiaque est particulièrement crédible, c'est grâce à la férocité des attaques que les deux protagonistes se lancent. C'est de la pure sauvagerie *qui ne s'explique que* par l'amour extrême qu'ils se portent l'un à l'autre.

À la fin de l'adaptation cinématographique, Heathcliff attaque Cathy une dernière fois, et il s'agit d'une attaque justifiée, même si Cathy se trouve sur son lit de mort. Il ne cherche pas à la reconforter. Elle est affligée par ses larmes. Elle le supplie de ne pas lui briser le cœur. Mais il lui répond que c'est elle-même qui l'a brisé : « Quel droit avais-tu de sacrifier l'amour pour ce pauvre quelque chose, ce caprice que tu éprouvais pour lui ? » Rien au monde n'aurait pu les séparer. Mais c'est elle-même qui l'a fait, lui explique-t-il, en s'adonnant à la débauche comme un enfant avide. Cathy implore son pardon, et ils s'embrassent.

Dans le roman, Heathcliff va encore trop loin, cette fois bien au-delà des bornes, en essayant de détruire la dynastie des Linton. C'est pourquoi cette section a été coupée de l'adaptation cinématographique, qui est une œuvre bien supérieure au roman en ce

qui concerne la narration de l'histoire. Dans le roman, à partir de cette attaque, l'histoire organique de Cathy et Heathcliff est fondamentalement terminée, Heathcliff ne fait qu'en rajouter dans la vengeance et Brontë dans le débat moral, juste parce qu'elle y excelle.

LE ROI LEAR

(William Shakespeare, 1605)

Dans *Le Roi Lear*, Shakespeare élabore un débat moral plus nuancé que ceux que l'on trouve généralement dans les tragédies classiques. La clef de cette technique est la création de deux « héros » : Lear, le personnage principal, et Gloucester, le personnage secondaire. Lear et Gloucester débutent tous deux la pièce avec des défauts d'ordre moral, puis déclinent au fil de l'histoire, ont une prise de conscience morale, et finissent par mourir. Mais leur mort n'a pas le caractère noble de celle, par exemple, de Hamlet. Le public n'a pas l'impression que l'ordre du monde a été restauré, que tout ira mieux au royaume du Danemark.

Shakespeare a préféré déplacer l'enjeu sur l'immoralité élémentaire de l'homme et l'amoralité de la nature. Tout d'abord, ses deux héros, Lear et Gloucester, commettent la même erreur morale et meurent cruellement. Un roi qui connaît une chute tragique, ça donne à penser. Deux rois qui connaissent une chute tragique, c'est la preuve d'un aveuglement moral qui semble endémique au genre humain.

Ensuite, Shakespeare fait tuer Cordelia, le seul personnage moralement bon de la pièce, et le fait faire d'une manière particulièrement cruelle. Il est vrai qu'Edgar, un homme bon mais avant tout idiot, a vaincu son méchant frère et les deux pestes, filles de Lear. Mais dans cette écrasante dévastation il ne nous reste pas grand-chose pour trouver de la valeur à une vie tournée vers le bien. Dans le célèbre dernier vers de la pièce, Edgar dit : « Nous qui sommes jeunes, nous ne verrons jamais ni tant de maux ni tant de jours. » En d'autres termes, dans un monde peuplé d'êtres immoraux, malgré une immense souffrance, un homme peut vivre intensément, mais à quel prix ! Pour un Shakespeare vieillissant, c'est là toute la noblesse que l'on peut attendre de la part de la race humaine.

3. Le pathos

Le pathos est un débat moral qui réduit le héros tragique à un *homme lambda* et touche le public en lui présentant la beauté de la persévérance, des causes perdues et du caractère inévitable de l'échec. Le personnage principal n'a pas de prise de conscience, même trop tard. Il est incapable d'en avoir une. Mais il ne cesse de se battre, il lutte jusqu'à la fin. Ce débat moral peut être schématisé ainsi :

- Le héros possède un ensemble de croyances et de valeurs obsolètes ou rigides.

- Le héros a un besoin moral ; ce n'est pas une victime.

- L'objectif qu'il se fixe est hors de sa portée, mais il ne le sait pas.

- Son adversaire est beaucoup trop puissant pour lui. Il peut s'agir d'un système ou d'un ensemble de forces que le héros ne peut comprendre. Cet adversaire n'est pas maléfique. Il est tout simplement impersonnel ou indifférent et très puissant.

- Le héros entreprend une série d'actions immorales pour gagner et refuse d'écouter les avertissements et les critiques de ses alliés.

- Le héros n'atteint pas l'objectif. L'adversaire remporte une écrasante victoire, mais le public comprend qu'il ne s'agissait pas d'une confrontation égale.

- Le héros finit désespéré : c'est un homme brisé qui n'a pas de prise de conscience et qui meurt de chagrin, ou – c'est ce à quoi la décision morale est réduite – décide de se suicider.

- Le public ressent un profond sentiment d'injustice et de tristesse à la mort de ce petit homme qui n'a aucune idée de ce qui l'a anéanti. Mais il admire la beauté de la confrontation et de l'échec et le refus du héros d'admettre sa défaite.

On retrouve le débat moral du pathos dans *Don Quichotte* ; *Un tramway nommé Désir* ; beaucoup de films japonais tels que *Vivre* ; *Mort d'un commis voyageur* ; *Hedda Gabler* ; *Conversation secrète* ; *John McCabe* ; *Chute libre* ; *M le Maudit* ; *La Trilogie d'Apu* ; *Madame Bovary* ; *La Splendeur des Amberson* ; *La Cerisaie* ; *Un après-midi de chien* et *Cinema Paradiso*.

4. La satire et l'ironie

Satire et ironie sont deux choses différentes mais qui vont généralement de pair. La satire est une comédie qui se moque des *croyances*, en particulier de celles sur lesquelles se fonde une société. L'ironie est une forme de *logique* narrative par laquelle un personnage obtient le contraire de ce qu'il a cherché à obtenir. Lorsqu'elle est utilisée pour l'ensemble du récit, l'ironie devient une ossature qui connecte toutes les actions de l'histoire et exprime une vision philosophique du fonctionnement du monde. L'ironie engendre également un ton perplexe qui encourage le public à rire de la relative incompétence des personnages.

Avec la forme ironico-satirique, on élabore le débat moral en créant un contraste constant entre un personnage qui pense être un homme moral – en soutenant les croyances de sa société – et les

conséquences de ses croyances et actions, qui sont immanquablement immorales. Les principales étapes du débat ironico-satirique sont les suivantes :

- Le héros vit dans un système social clairement défini. Très souvent, un personnage explique en partie ou complètement les valeurs sur lesquelles le système est fondé.

- Le héros croit fermement à ce système et est déterminé à en gravir les échelons. Il se fixe un objectif qui a trait à l'ambition ou à l'amour.

- Un adversaire, qui croit aussi fermement en ce système et ses valeurs, cherche à atteindre le même objectif.

- Alors que les personnages se battent pour l'objectif, leurs croyances les amènent à entreprendre des actions stupides et destructrices.

- Le débat d'actions, au milieu de l'histoire, se construit sur une suite de juxtapositions qui mettent en avant la contradiction entre des personnages qui affirment qu'ils agissent de façon morale en exprimant les plus grands idéaux de la société, et les désastreuses conséquences de leurs actions.

- La confrontation fait ressortir l'orgueil et l'hypocrisie des deux partis.

- Le héros a une prise de conscience qui le pousse généralement à remettre en question la valeur de son système de croyances.

- Souvent, le héros, ou un personnage secondaire, ébranle la prise de conscience, prouvant ainsi qu'elle n'a pas été totalement assimilée.

- Le héros entreprend une action morale qui est bonne en soi mais qui n'a généralement pas d'impact sur la bêtise ou le caractère destructeur du système.

- Une nouvelle amitié ou un nouvel amour se noue, ce qui suggère que le couple formera un microcosme meilleur mais qui aura peu d'effet sur l'ensemble de la société.

Le débat ironico-satirique est utilisé dans *Orgueil et préjugés* ; *Emma* (et sa version moderne, *Clueless*) ; *American Beauty* ; *Serial noceurs* ; *Madame Bovary* ; *La Cerisaie* ; *Le Lauréat* ; *M*A*S*H* ; *L'Histoire de Tom Jones, enfant trouvé* ; *Waiting for Guffman* ; *The Player* ; *Dans la peau de John Malkovich* ; *Le Clochard de Beverly Hills* ; *Le Prince et le Pauvre* (et sa version moderne, *Un fauteuil pour deux*) ; *La Cage aux folles* ; *L'Importance d'être Constant* ; *La Bidasse* ; *Un après-midi de chien* ; *Victor Victoria* ; *Shampoo* ; *Bob et Carol et Ted et Alice* ; et *Lost in America*.

(Jane Austen, 1816)

Les œuvres de Jane Austen sont des modèles de débat moral ironico-satirique, et *Emma* est probablement sa plus grande réussite. Voici la séquence morale de cette satire classique :

- Emma est une jeune femme têtue, insensible et satisfaite d'elle-même qui cherche sans cesse à jouer les entremetteuses.

- Son premier objectif est de marier Harriet, une orpheline.

- Croyant fermement au système de classes sociales mais pensant à tort que Harriet est issue d'un milieu plus aisé qu'elle ne paraît, Emma la convainc de refuser la proposition de mariage du fermier Robert Martin.

- Elle convainc également Harriet de chercher à épouser le vicaire, Mr Elton, dont la situation sociale est plus avantageuse. Mais dans ce processus, Emma amène involontairement Mr Elton à penser que c'est elle-même qui est attirée par lui.

- Le résultat de ces actions bien intentionnées mais immorales est que Harriet a refusé la proposition d'un homme bon et que Mr Elton déclare son amour à Emma, et a le cœur brisé lorsqu'il découvre que celle-ci n'est en fin de compte pas amoureuse de lui.

- Au cours d'un bal, Mr Elton, qui vient de se marier avec une autre femme, embarrasse Harriet en lui refusant une danse. Mais Harriet est sauvée par Mr Knightley qui l'invite à faire un tour sur la piste.

- Frank, un homme qui est de passage dans le comté, sauve Harriet, confrontée à des personnages désagréables sur la route. Emma pense à tort que Frank est le nouvel amoureux de Harriet, bien qu'il soit d'une classe plus aisée qu'elle.

- Au cours d'une partie de campagne, Emma flirte avec Frank, alors qu'elle n'est pas attirée par lui. Cela met manifestement en colère un autre personnage de passage dans le groupe social, la jolie Jane.

- Emma humilie également en public la bavarde mais gentille Miss Bates. Mr Knightley prend Emma à part et lui reproche son insensibilité.

- Lorsqu'elle apprend que c'est sur Mr Knightley, et non sur Frank, que Harriet a jeté son dévolu, Emma est choquée : elle réalise qu'elle est elle-même amoureuse de Mr Knightley. De plus, elle prend conscience du fait qu'elle s'est montrée arrogante et naïve en se mêlant de ce qui ne la regardait pas et regrette amèrement d'avoir empêché Harriet d'épouser Robert Martin.

- Mr Knightley déclare son amour à Emma et accepte d'emménager chez elle pour qu'elle puisse continuer de s'occuper de son père. Dans le roman, mais pas dans le film, le mariage typique de fin de comédie, et la grande prise de conscience d'Emma, sont

ébranlés par un paradoxe : si Emma est capable d'épouser Mr Knightley, c'est uniquement parce que son père a peur des voleurs de poules et souhaite voir un homme jeune à la maison.

Dans cette histoire, le débat ironico-satirique principal est porté par les efforts effectués par Emma pour trouver un bon parti à Harriet. C'est par ce moyen qu'Austen met à nu un système fondé sur la différence de classes sociales et l'extrême dépendance des femmes vis-à-vis des hommes. Son héroïne, Emma, soutient ce système, mais manque d'intelligence et de discernement. Avec beaucoup de subtilité, Austen va plus loin dans la remise en question du système en faisant du fermier, qu'Emma croit être d'une classe sociale inférieure à celle de Harriet, un homme bon et estimable.

Le débat moral progresse par une série de conséquences négatives engendrées par les idées et les actions de l'héroïne entremetteuse. Austen renforce le débat à l'aide de deux scènes d'humiliation sociale et d'immoralité qui forment un parallèle. La première est celle où Harriet est embarrassée par Mr Elton, qui refuse de la faire danser, avant que Mr Knightley ne vienne à son secours. La seconde est celle où Emma snobe méchamment Miss Bates au cours d'un pique-nique. Là encore, Mr Knightley endosse le rôle de redresseur moral en reprochant à Emma son insensibilité.

Il faut noter qu'Austen, dans ces scènes déterminantes, argumente en faveur d'une moralité plus profonde fondée non sur le statut social, mais sur ce qui est bon et convenable dans la relation d'un être humain à un autre. Il faut aussi noter qu'Austen évite le ton moralisateur en donnant à ces scènes *une forte charge émotionnelle*. Le public est peiné de voir Harriet snobée et Miss Bates humiliée en public. Et il est heureux quand Mr Knightley accomplit la bonne action : sauver une jeune femme sans défense ou rappeler à l'ordre notre héroïne lorsqu'elle se montre cruelle.

Le mariage d'Emma et de Mr Knightley est une réaffirmation du système dans la mesure où les deux personnages ont un statut social assez élevé et relativement similaire. Ce système, et les valeurs sur lesquelles il est fondé, ne changera pas à la fin de la satire. Mais l'union des deux protagonistes l'ébranle de façon subtile. Emma et Mr Knightley se mettent ensemble non parce qu'ils sont de la bonne classe sociale mais parce que Emma a évolué et est devenue meilleure, et parce que Mr Knightley est un homme moral, indépendamment de tout statut social.

5. La comédie noire

La comédie noire joue sur le caractère logique – ou plus

précisément illogique – d'un système. Cette forme de narration élaborée est conçue pour démontrer que l'anéantissement n'est pas tant la conséquence d'un choix individuel (comme dans la tragédie) mais d'un système fondamentalement destructeur qui piège les individus. La clef du débat moral consiste à empêcher le héros d'avoir une prise de conscience, de manière à la donner avec d'autant plus d'impact au public. Le débat moral dans la comédie noire se déroule ainsi :

- Beaucoup de personnages coexistent dans une organisation. Quelqu'un explique de façon très détaillée les règles de fonctionnement du système ainsi que sa logique.

- De nombreux personnages, dont le héros, cherchent à atteindre un même objectif qui consiste en général à tuer quelqu'un ou à détruire quelque chose.

- Tous croient fermement en cet objectif et pensent que ce qu'ils font est parfaitement sensé. En réalité, leurs actions sont complètement illogiques.

- Les adversaires, qui font également partie du système, cherchent eux aussi à atteindre l'objectif, et se justifient à l'aide d'arguments précis.

- Un personnage avisé, en général l'allié, ne cesse de démontrer que les actions des personnages n'ont aucun sens et vont nécessairement engendrer une catastrophe. Il joue le rôle du chœur, mais personne ne l'écoute.

- Tous les personnages, y compris le héros, usent de moyens extrêmes, voire criminels, pour atteindre l'objectif.

- Les actions des personnages engendrent mort et destruction.

- La confrontation est intense et destructrice, chacun des personnages pensant toujours qu'il a raison. La plupart des personnages meurent ou deviennent fous.

- Aucun personnage, pas même le héros, n'a de prise de conscience. Mais il est tellement évident que le héros *aurait dû* avoir cette prise de conscience que c'est le public qui l'a à sa place.

- Les personnages qui ne sont pas morts sont atrocement mutilés mais reprennent immédiatement leurs efforts pour atteindre l'objectif.

- À la fin des comédies noires les plus positives, le personnage avisé contemple avec horreur le système, et peut même le quitter ou essayer de le changer.

Cette forme est extrêmement délicate à réaliser. Pour que le débat moral de la comédie noire fonctionne, il faut d'abord rendre le héros sympathique. Si tel n'est pas le cas, la comédie devient une abstraction, un essai intellectuel, le public pouvant prendre du recul

par rapport aux personnages et se sentir moralement supérieur à eux. Il faut que les lecteurs ou spectateurs soient absorbés par l'histoire afin qu'ils puissent tout à coup découvrir qu'ils *sont* fondamentalement ces personnages et non des êtres supérieurs à eux.

À part la création d'un héros sympathique, le meilleur moyen de faire entrer émotionnellement le public dans une comédie noire est de pousser le héros à expliquer de façon passionnée la logique de son objectif. Les auteurs qui souhaitent ajouter une touche d'espoir à cette forme pessimiste peuvent offrir au seul personnage sain d'esprit une alternative à cette folie, tant qu'elle est détaillée.

Parmi les histoires qui utilisent le débat de la comédie noire, on trouve *Les Affranchis*, *Network*, *Des hommes d'influence*, *After Hours*, *Docteur Folamour*, *Catch 22*, *Complot meurtrier contre une pom-pom girl*, *Brazil* et *L'Honneur des Prizzi*.

COMBINER DIFFÉRENTS TYPES DE DÉBATS MORAUX

Bien qu'il s'agisse de formes à part entière qui se suffisent à elles-mêmes, les différents types de débats moraux ne sont pas nécessairement exclusifs les uns des autres. D'ailleurs, certains auteurs de haut niveau utilisent une excellente technique qui consiste à combiner différents types de débats moraux dans une seule histoire. L'*Ulysse* de Joyce commence par le débat très simple bien/mal, que l'on trouve dans la plupart des mythes, et, l'approfondit à l'aide d'une approche ironico-satirique beaucoup plus complexe. *La Cerisaie* est une combinaison de pathos et de débat ironico-satirique.

Dans sa tentative de mêler tragédie, comédie noire et satire ironique, *American Beauty* nous montre à quel point il est difficile de combiner ces formes. Quoique brillante par bien des aspects, l'histoire ne réussit jamais à atteindre pleinement son potentiel de tragédie, de comédie noire ou de satire. Si les différentes formes de débats moraux se suffisent à elles-mêmes, c'est pour une raison précise : elles fonctionnent de façons très différentes et ont un impact émotionnel très différent sur le public. Pour les assembler de façon naturelle, il faut une maîtrise technique totale.

On trouve d'autres exemples de débats moraux combinés dans *Madame Bovary*, *Les Aventures de Huckleberry Finn* et *Un après-midi de chien*.

LE POINT DE VUE MORAL UNIQUE

Au stade le plus avancé du débat moral dans la narration se trouve l'auteur capable de créer un point de vue moral unique, au sens de singulier. Dans *La Lettre écarlate*, par exemple, Nathaniel Hawthorne élabore une opposition triangulaire entre personnages qui tend à défendre une moralité naturelle fondée sur l'amour véritable. Avec *Ulysse*, James Joyce a créé une religion naturelle et un héroïsme du quotidien en envoyant un « père » et un « fils » faire un voyage d'une journée à travers Dublin. Il s'agit là de débats moraux de grande ampleur, mais il ne s'agit pas *uniquement* de débats moraux. L'expertise et l'art de ces écrivains se reflètent également dans leurs réseaux de personnages, leurs intrigues, l'univers de leurs récits et leurs symboles qui sont aussi vastes et précis que leurs débats moraux.

On retrouve également un point de vue moral unique dans quelques *blockbusters*. Si vous pensez que ce sont les effets spéciaux qui ont fait de ces films de gros succès, vous êtes dans l'erreur. Dans *La Guerre des étoiles*, George Lucas a fait un amalgame moderne de la morale occidentale et de la morale orientale en combinant un héros occidental, une sorte d'ordre chevaleresque zen et une morale nommée « la Force ». Le débat moral est bien sûr beaucoup moins élaboré que dans *La Lettre écarlate* ou *Ulysse*. Mais l'intention y est, et dans sa concision elle a contribué au succès universel des films de cette saga.

De la même façon, *Le Parrain* ne se contente pas de broser le portrait du monde de la Mafia dans l'Amérique des années 1940. Ce film présente également un système moral fondé sur l'économie moderne et une nouvelle forme de guerre. Les répliques « Je vais lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser », « C'est juste du business, ça n'a rien de personnel » et « Gardez vos amis près de vous, mais gardez vos ennemis encore plus près » constituent le catéchisme d'une version américaine moderne du *Prince* de Machiavel. Comme *La Guerre des étoiles*, *Le Parrain* traite la morale de façon succincte. Mais retenir que la tentative de présenter un système moral est l'une des causes majeures du succès de ces histoires, quand elle est réussie.

LE DÉBAT MORAL DANS LE DIALOGUE

C'est principalement par la structure narrative que l'on construit un débat moral dans une histoire. Mais ce n'est pas le seul moyen. Il faut également utiliser le dialogue. Quand on laisse à la structure l'essentiel du travail, on permet au dialogue de faire ce qu'il sait le mieux faire, à savoir procurer de la subtilité et de la puissance émotionnelle.

Nous expliquerons en détail comment écrire du dialogue moral dans le chapitre 10, « Construction des scènes et dialogues symphoniques ». Pour l'instant voyons plutôt les meilleurs endroits où insérer ce type de dialogue dans l'histoire.

Très souvent, le débat moral est exprimé dans les dialogues de la scène où un allié reproche au héros d'avoir entrepris des actions immorales pour atteindre son objectif. L'allié explique au héros qu'il se trompe. Le héros, qui n'a pas encore eu de prise de conscience, défend ses actions.

Pour mettre en valeur le débat moral par les dialogues, on peut également s'appuyer sur le conflit entre le héros et l'adversaire, et ce à n'importe quel moment de l'histoire, bien qu'il soit plus aisé de le faire au cours d'une scène de confrontation. On trouve un exemple typique de débat moral se produisant au cours d'une confrontation dans la scène de *L'Arnaqueur* qui oppose Eddie Vite-Fait à son ancien manager, Bert. Dans *La Vie est belle*, le débat moral entre le héros et l'adversaire se produit plus tôt au cours de l'histoire quand George empêche Potter de faire disparaître l'entreprise familiale de prêts à la construction. Le grand avantage d'un débat moral précoce entre le héros et son adversaire, c'est qu'il indique au public quelles valeurs sont vraiment en jeu, et permet au drame de se développer.

On peut enfin insérer le dialogue moral dans une scène où le principal *adversaire* justifie ses actions d'un point de vue moral, bien qu'il ait tort. Ce type de scène est la marque des très bons auteurs car les arguments moraux de l'adversaire jouent un rôle déterminant dans l'ensemble du débat moral de l'histoire.

Un adversaire maléfique est un personnage qui est fondamentalement mauvais, et par conséquent mécanique et

inintéressant. Dans la plupart des conflits de la vie réelle, le bien et le mal, le bon et le mauvais, ne sont pas clairement définis. Dans les bonnes histoires, le héros et l'adversaire croient tous deux avoir raison, et ont tous deux des raisons de le croire. Ils ont aussi tous deux tort, bien que ce ne soit pas de la même manière.

En attribuant à votre adversaire des arguments forts (bien qu'erronés), vous éviterez le schéma simpliste du gentil héros contre le méchant adversaire et donnerez de la profondeur à ce personnage. Et comme un héros n'est bon que si le personnage contre lequel il se bat est intéressant, vous donnerez également de la profondeur à votre héros.

On trouve un excellent exemple de débat moral avec l'adversaire dans *Le Verdict* quand maître Concannon, l'avocat de la partie adverse, dit à la femme qu'il a embauchée pour espionner Frank : « Nous sommes payés pour gagner. » Dans *Des hommes d'honneur*, le colonel Jessep se justifie d'avoir commandité l'assassinat d'un marine en se présentant comme le dernier bastion d'un territoire encerclé par les barbares. Dans *L'Ombre d'un doute*, film brillamment écrit par Thornton Wilder, Oncle Charlie, un tueur en série, se justifie de façon terrifiante d'avoir assassiné des veuves en présentant ces dernières comme de gros animaux qui « boivent l'argent, mangent l'argent... Et que fait-on aux animaux quand ils deviennent trop gras ou trop vieux ? »

La clef de la réussite, c'est de ne pas faire de l'adversaire un « homme de paille », un personnage qui semble à première vue formidable mais qui est en réalité creux. Ne donnez jamais à votre adversaire des arguments manifestement faibles. Donnez-lui les meilleurs arguments que vous pouvez trouver. Donnez-lui raison sur certains points. Mais veillez également à ce qu'il y ait une erreur fatale dans sa logique.

DÉFINIR LE DÉBAT MORAL – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 4

• **Principe directeur** Commencez par transformer le principe directeur de votre histoire en une ligne thématique. Cette ligne thématique doit correspondre à votre point de vue sur ce que constituent les bonnes et les mauvaises actions dans *cette* histoire résumée en une seule phrase. Lorsque vous travaillez sur le principe directeur, concentrez-vous sur les actions clefs et leurs conséquences morales.

• **Techniques pour ligne thématique** Pensez à toutes les techniques, par exemple les symboles, capables de condenser votre

point de vue moral en une phrase ou de résumer la structure unique que vous donnerez à votre histoire.

- **Choix moral** Écrivez le choix moral déterminant que votre héros devra faire vers la fin de l'histoire.

- **Problème moral** Reprenez votre travail sur la prémisse et formulez en une seule phrase le problème moral central auquel votre héros sera confronté tout au long de l'histoire.

- **Les personnages vus comme des variations sur un même thème** En commençant par le héros et le principal adversaire, expliquez comment chaque personnage affronte le problème moral central de façon différente.

- **Valeurs en conflit** Faites la liste des valeurs clefs de chacun des personnages principaux et expliquez comment ces valeurs vont entrer en conflit tandis que chaque personnage cherche à atteindre l'objectif.

DÉBAT MORAL

Détaillez le débat moral que vous allez élaborer *via* la *structure* de l'histoire en utilisant la séquence suivante :

- **Croyances et valeurs du héros** Reformulez les croyances et les valeurs essentielles de votre héros.

- **Faiblesse morale** Quelle est la principale faiblesse de votre héros dans son comportement avec les autres ?

- **Besoin moral** Vers la fin de l'histoire, que devra apprendre votre héros au sujet de la bonne façon de se comporter et de vivre dans le monde ?

- **Première action immorale** Décrivez la première action de votre héros qui blessera un autre personnage de l'histoire. Veillez à ce que cette action découle de la faiblesse morale majeure de votre héros.

- **Désir** Reformulez le but précis de votre héros.

- **Dynamisme narratif** Faites la liste de toutes les actions que votre héros entreprendra pour atteindre son objectif.

- **Actions immorales** Quand ces actions sont immorales, pour quelles raisons le sont-elles ?

Critique : Écrivez la critique ou les critiques que recevra le héros après l'une de ses actions immorales ou plusieurs d'entre elles.

Justification : Comment le héros justifie-t-il chacune de ses actions immorales ?

- **Attaque par un allié** Expliquez de façon précise la principale attaque morale menée par l'allié contre le héros. Là encore, rédigez la justification du héros.

- **Dynamique obsessionnelle** Expliquez quand et comment votre héros devient complètement obsédé par la victoire. En d'autres termes, à quel moment votre héros décide-t-il qu'il est prêt à presque tout

pour gagner ?

- **Actions immorales** Alors qu'il est obsédé par la victoire, quelles actions immorales votre héros entreprend-il ?

Critique : Décrivez la critique à laquelle votre héros devra éventuellement faire face suite à ces actions.

Justification : Expliquez de quelle façon votre héros justifie ses méthodes.

- **Confrontation** Au cours de la confrontation finale, de quelle façon montrerez-vous qu'un ensemble de valeurs – celles du héros ou de l'adversaire – est supérieur à l'autre dans ce cas ?

- **Action finale contre l'adversaire** Avant la confrontation ou pendant la confrontation, votre héros entreprendra-t-il une action finale – morale ou non – contre l'adversaire ?

- **Prise de conscience morale** Qu'aura appris, ou manqué d'apprendre, votre héros à la fin de l'histoire ? Veillez à ce que la réponse à cette question ait trait à la façon de se comporter avec les autres.

- **Décision morale** Vers la fin de l'histoire, votre héros doit-il choisir entre deux manières d'agir ?

- **Révélation thématique** Essayez de trouver un événement narratif autre que la prise de conscience du héros par lequel vous exprimerez votre vision sur la manière dont les hommes devraient changer dans leur façon d'agir.

Prenons l'exemple du film *Casablanca* pour mieux comprendre comment fonctionne le débat moral.

CASABLANCA

(pièce, *Everybody Comes to Rick's*, de Murray Burnett et Joan Alison, scénario de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein et Howard Koch, 1942)

- **Principe directeur** Un ancien combattant de la liberté marginalisé retrouve un amour perdu mais choisit de reprendre le combat quand cet amour revient vers lui.

- **Ligne thématique** Même le plus grand des amours doit être sacrifié dans le combat contre l'oppression.

- **Choix moral** Rick doit choisir entre rester avec la femme qu'il aime et combattre la dictature dans le monde.

- **Problème moral** Quel équilibre trouver entre désirs personnels et sacrifice pour le bien de l'ensemble de la société ?

- **Les personnages vus comme des variations sur un même thème**

Rick : Pendant la plus grande partie de l'histoire, Rick ne se

soucie que de lui-même, ne s'intéresse pas aux problèmes du monde.

Ilsa : Ilsa essaie de bien faire mais, au bout du compte, l'amour est trop fort pour elle.

Laszlo : Laszlo est prêt à sacrifier n'importe quoi, y compris son amour, pour mener le combat contre le fascisme.

Renault : Renault est un véritable opportuniste qui ne s'intéresse qu'à lui-même et à l'argent.

- **Valeurs en conflit**

Rick : Moi, honnêteté, ses amis.

Ilsa : Loyauté envers son mari, amour pour Rick, combat contre les nazis.

Laszlo : Combat contre les nazis, amour pour Ilsa, amour pour le genre humain.

Renault : Femmes, argent, pouvoir.

DÉBAT MORAL

- **Croyances et valeurs du héros** Moi, honnêteté, ses amis.

- **Faiblesses morales** Cynisme, égoïsme, cruauté.

- **Besoin moral** Cesser de ne s'intéresser qu'à soi-même aux dépens des autres. Réintégrer la société et devenir un leader du combat contre le fascisme.

- **Première action immorale** Rick accepte les lettres de transit d'Ugarte bien qu'il les soupçonne de provenir des messagers assassinés.

- **Deuxième action immorale** Rick refuse d'aider Ugarte à échapper à la police.

Critique : Un homme dit à Rick qu'il espère qu'il ne sera pas dans les parages si les Allemands viennent le trouver.

Justification : Rick lui répond qu'il ne risque sa peau pour personne.

- **Désir** Rick veut Ilsa.

- **Dynamisme narratif** Rick attaque très souvent Ilsa tout en essayant de la reconquérir. Il entreprend également un certain nombre d'actions pour conserver les lettres de transit afin de les vendre ou de les utiliser pour lui-même.

- **Action immorale** Quand Ilsa revient après la fermeture du club, Rick refuse de l'écouter et la traite de traînée.

Critique : Ilsa n'émet aucune critique verbale mais jette à Rick un regard glacial lorsqu'il part.

Justification : Rick ne cherche pas à se justifier.

- **Attaque par un allié** Au cours de l'histoire, c'est la principale adversaire de Rick, Ilsa, qui lui fait le plus de reproches. Cependant, l'ami de Rick, Sam, le barman, ne cesse de lui conseiller d'arrêter de

s'accrocher à son amour perdu. Et Rick de répondre : « Si elle peut supporter ça, je peux le supporter aussi. Joue-la, Sam [notre chanson]. »

• **Action immorale** Sur le marché, Rick fait des avances à Ilsa et lui demande de mentir à Laszlo et de revenir à lui.

Critique : Ilsa reproche à Rick de ne plus être l'homme qu'elle a connu à Paris et lui dit qu'elle était mariée à Laszlo avant de le rencontrer.

Justification : Rick ne cherche pas à justifier ses propos et se contente de dire qu'il était ivre la veille au soir.

• **Dynamique obsessionnelle** Au départ, Rick cherche à blesser Ilsa pour se venger du mal qu'elle lui a fait. Ce n'est que plus tard au cours de l'histoire qu'il devient obsédé par l'idée d'aider Ilsa et Laszlo à s'échapper.

• **Action immorale** Rick rejette la proposition de Laszlo concernant les lettres et lui dit de demander des explications à Ilsa.

Critique : Aucune.

Justification : Rick veut blesser Ilsa.

• **Action immorale** Rick refuse de donner les lettres à Ilsa.

Critique : Ilsa lui explique que cette cause est plus importante que les sentiments personnels et qu'il s'agit également de son combat. Si Rick ne lui donne pas les lettres, Victor Laszlo mourra à Casablanca.

• *Justification* : Rick explique qu'il ne se préoccupe désormais plus que de lui-même.

• **Action immorale** Rick dit à Ilsa qu'il aidera uniquement Laszlo à s'échapper. Son dernier mensonge à Ilsa – à qui il fait croire qu'ils partiront tous deux ensemble – est en réalité le point de départ d'une action noble, à savoir sauver Laszlo et Ilsa.

Critique : Renault dit qu'il ferait la même chose à la place de Rick, ce qui, compte tenu du caractère du personnage, n'est pas un compliment.

Justification : Rick ne cherche pas à se justifier. Il doit tromper Renault en lui faisant croire qu'il envisage de partir avec Ilsa.

• **Confrontation** Rick demande à Renault d'appeler l'aéroport mais Renault appelle le major Strasser. À l'aéroport, Rick pointe une arme sur Renault et dit à Ilsa de partir avec Laszlo. Rick dit à Laszlo qu'Ilsa lui a été fidèle. Laszlo et Ilsa montent dans l'avion. Strasser arrive et tente d'arrêter l'avion mais Rick lui tire dessus.

• **Action finale contre l'adversaire** Rick ne commet plus d'action immorale. Il tire sur Strasser, mais compte tenu de la situation mondiale, ce meurtre est justifié.

• **Prise de conscience morale** Rick comprend que son amour pour Ilsa n'est pas aussi important que l'aide qu'il peut apporter à Laszlo dans son combat contre la domination nazie.

• **Décision morale** Rick donne les lettres à Laszlo, pousse Ilsa à partir avec lui et dit à Laszlo qu'Ilsa l'aime. Puis il s'en va pour rejoindre les Forces françaises libres.

• **Révélation thématique** Le changement surprise de Renault à la fin de l'histoire, lorsqu'il décide de rejoindre Rick dans son combat (un exemple classique de double retournement), engendre une révélation thématique : tout le monde doit jouer un rôle dans la lutte contre le fascisme.

QUESTIONS / RÉPONSES

Q : Quand vous dites que toute histoire véhicule un point de vue moral, entendez-vous par là qu'il devrait y avoir un message moral derrière chaque histoire ? J'ai plutôt l'impression que la morale va à l'encontre de la narration et tend à produire de mauvaises histoires.

R : Vous venez de mettre le doigt sur la plus grosse erreur que commettent les auteurs concernant le thème : ils l'expriment directement dans leurs dialogues, que l'on pourrait appeler « dialogues pieds dans le plat ». Ils envoient un message, ils font la morale au public. Cela va en effet à l'encontre de la narration et cela produit de mauvaises histoires.

Pour comprendre l'importance de la dimension morale d'une histoire et la bonne façon de l'exprimer, il faut d'abord établir une distinction entre « moral » et « moralisateur ». Les écrits moralisateurs expriment, généralement *via* des commandements directs ou un héros moralement parfait, une façon étroite et simpliste d'agir envers les autres. À l'opposé, la dimension morale d'un écrit apparaît à chaque fois qu'un personnage agit face à un autre ou sur lui. Quand je dis que les meilleures histoires véhiculent un point de vue moral, il faut donc le comprendre dans ce sens plus large du mot « morale », que je distingue également du point de vue strictement psychologique.

Toute histoire présente une dimension psychologique, dans la mesure où elle montre comment les êtres humains se comportent. Et certains auteurs véhiculent dans leur histoire un thème strictement psychologique qui peut, en soi et pour soi, être digne d'intérêt. Mais ce genre d'histoires tend généralement à avoir moins d'impact sur le public. Elles sont internes et non dramatiques, parfois focalisées sur une seule personne et son aliénation vis-à-vis du monde.

Le drame, c'est le conflit entre deux personnes au minimum et leurs croyances, leurs valeurs relatives à la meilleure façon de vivre. Quand deux personnes se disputent, l'histoire prend toujours une dimension morale. Elle traite de ce que ces personnages veulent et ce

qu'ils sont disposés à faire, leurs actions pour et contre les autres, et du coût moral de leur conduite à la poursuite de ce qu'ils veulent.

C'est pour cette raison qu'une bonne histoire exprime toujours le point de vue de l'auteur sur les valeurs et le caractère bon ou mauvais de l'action. Mais dans une bonne histoire, ce point de vue n'est pas moralisateur, ce n'est pas un commandement principalement exprimé par le dialogue, avec un héros qui est un parangon de vertu. C'est un débat d'actions, une complexe exploration de ce qui constitue une bonne action et de la difficulté de l'accomplir, exprimé par le biais de la structure narrative à mesure qu'un personnage profondément entaché de défauts franchit des étapes pour atteindre son objectif.

La capacité à exprimer un point de vue moral nuancé *via* la structure narrative est l'une des marques d'un grand auteur. Cela requiert maîtrise, technique et capacité de raconter l'histoire avec art. Ce n'est pas facile. Mais l'effort en vaut la chandelle.

Q : J'ai l'impression que la plupart des films américains racontent toujours cette même histoire du bien contre le mal. Est-ce là le cadre dans lequel vous nous conseillez de travailler ? N'est-il pas trop étroit et caricatural ?

R : Vous ne devez absolument pas travailler dans ce cadre. À mon sens, l'opposition du bien contre le mal est le plus mauvais débat moral que l'on puisse trouver dans une histoire, un débat presque toujours « moralisateur ». Aucun être humain n'est totalement blanc ou noir. Si vous commencez votre histoire sur une opposition bien vs mal, vous stoppez le débat moral avant même qu'il ait pu commencer dans la mesure où vous ne pouvez explorer, *via* le conflit, la combinaison unique de défauts personnels et de forces sociales qui pousse un personnage à en blesser un autre. Le personnage maléfique est une « boîte noire », intrinsèquement mauvais, et par conséquent indéchiffrable. Ce type de personnage n'est rien d'autre qu'une machine à commettre des mauvaises actions, ce qui signifie, paradoxalement, qu'il ne peut être tenu pour responsable de ses actes.

Vous avez raison d'affirmer que de nombreux films américains, voire la plupart, ne font que reprendre l'histoire du bien contre le mal. Cela est dû au fait que Hollywood cherche surtout à raconter des mythes et des récits d'action, souvent avec des supershéros et des supers vilains, qui plaisent à un large public mondial, et surtout aux adolescents et jeunes adultes. Ce sont des histoires qui racontent le succès d'un sauveur, qui procurent aux spectateurs la satisfaction, qu'ils ne pourront sans doute jamais trouver dans leurs propres vies, d'accomplir quelque chose de grand. Mais même parmi les films hollywoodiens de mythe / action, les meilleurs sont ceux qui rendent l'adversaire plus complexe et nuancé que le simpliste méchant.

Conclusion : quelle que soit l'histoire que vous écrivez, vous devez toujours aller au-delà de la simple opposition du bien contre le mal afin de rendre votre héros complexe sur le plan psychologique comme sur le plan moral. Votre histoire n'en sera que meilleure.

L'univers du récit

L'*Ulysse* de Joyce et les « Harry Potter » constituent de bonnes illustrations de l'une des clefs de l'art de la narration. En surface, ces deux ouvrages ne pourraient pas sembler plus différents. *Ulysse*, histoire complexe, adulte et extrêmement stimulante d'un point de vue intellectuel, est souvent considéré comme le plus grand roman du ^{xx}^e siècle. Les « Harry Potter » sont de distrayantes histoires fantastiques destinées aux enfants. Mais leurs auteurs ont compris que le fait de créer un monde singulier, unique à leur histoire – et lié de manière organique aux personnages – était aussi essentiel à la qualité de leur narration que les personnages, l'intrigue, le thème et les dialogues.

Affirmer que « Le cinéma est un support visuel » est extrêmement trompeur. S'il est vrai que les films nous permettent de voir des histoires sur un écran et d'être les témoins d'incroyables effets spéciaux qui ne sont à la portée d'aucun autre médium, l'élément « visuel » qui affecte vraiment le public est l'*univers* du récit : un réseau complexe et détaillé dans lequel chaque élément a une signification narrative, est une expression physique du réseau des personnages et plus particulièrement du héros. Ce principe clef s'applique au cinéma comme à *tout médium narratif*.

Vous remarquerez que, dans ce domaine, la narration exprime la vie réelle en étant l'inverse de la vie réelle. Dans la vie, nous naissons dans un monde qui existe déjà et auquel nous devons ensuite nous adapter. Dans les bonnes histoires, ce sont les personnages qui viennent en premier, avant que l'auteur ne conçoive le monde comme une manifestation infiniment détaillée de ces êtres fictifs.

T. S. Eliot appelle cela « le corrélat objectif ». Mais quel que soit le nom que vous lui donnez, c'est quand vous créez l'univers de votre histoire que vous commencez à lui ajouter cette richesse de texture qui est l'une des marques d'une excellente narration. Une bonne histoire est une tapisserie tissée de nombreux fils organisés de manière à produire un effet puissant. Il est vrai que l'on peut raconter une histoire sans y ajouter la texture de l'univers du récit. Mais il s'agit là

d'une perte majeure.

Il faut savoir que le monde physique de l'histoire agit pour l'auteur comme un « condensateur-extenseur ». Vous disposez de très peu de temps pour placer une importante quantité d'éléments : personnages, intrigue, symboles, débat moral et dialogues. Vous devez donc vous appuyer sur des techniques qui permettent de condenser le sens dans l'espace et le temps limités dont vous disposez. Plus vous condenserez de sens dans l'histoire, plus celle-ci prendra de l'ampleur, s'étendra dans l'esprit du public, ses différents éléments ricochant les uns contre les autres d'une diversité de manières presque infinie.

Gaston Bachelard, dans *La Poétique de l'espace*, explique « le drame des demeures humaines¹ ». Le sens s'implante dans toutes sortes de formes et d'espaces, des coquillages aux maisons en passant par les tiroirs. Bachelard soulève un point déterminant pour le narrateur : « Sans cesse les deux espaces, l'espace intime et l'espace extérieur viennent [...] s'encourager dans leur croissance². » Vous remarquerez que Bachelard parle de narration organique : quand on crée le bon monde pour son histoire, on plante certaines graines qui germeront et se développeront dans les cœurs et les esprits des lecteurs ou spectateurs et les toucheront profondément.

Pour résumer cette partie du processus d'écriture : vous commencez par une histoire qui tient en une phrase (les sept étapes) et un ensemble de personnages. Puis vous créez les formes et les espaces qui exprimeront ces éléments narratifs, et ces formes et espaces auront les effets escomptés sur le cœur et l'esprit des lecteurs ou spectateurs.

On dirait que le sens que l'on trouve aux formes et aux espaces physiques est plus profond que la culture et l'éducation ; on dirait qu'il appartient à l'esprit humain. D'où la profondeur de son impact sur le public. Les différents éléments de l'univers du récit forment donc un nouvel ensemble d'outils et de techniques que vous pouvez utiliser pour raconter votre histoire.

Traduire la ligne narrative en un univers physique, qui provoque donc certaines émotions chez le public, n'est pas une tâche aisée. Car il faut pouvoir parler deux langues – celle des mots et celle des images – et les faire concorder de façon exacte tout au long de l'histoire.

Mais comment appliquer ces techniques à la création de l'univers de votre histoire ? Il vous suffit de suivre ces étapes (les trois premières concernent la création de l'espace de l'histoire et les deux dernières celle du temps de l'histoire) :

1. Nous commencerons une fois encore en nous appuyant sur le principe directeur, le ciment de l'histoire. Il vous permettra de définir

l'« arène » dans laquelle se déroulera votre histoire.

2. Nous diviserons ensuite cette arène en oppositions visuelles fondées sur les oppositions déjà existantes entre personnages.

3. Puis nous détaillerons ce monde en nous aidant de trois des quatre blocs de construction majeurs – les décors naturels, les espaces créés par l'homme et la technologie – qui constituent l'univers du récit et nous insisterons sur ce que ces formes et espaces signifient pour le public.

4. Nous connecterons ensuite l'univers du récit au développement général du héros et appliquerons le quatrième bloc de construction de l'univers du récit : le temps.

5. Enfin, nous entrerons dans le détail du développement de l'univers du récit *via* la structure narrative en créant sept étapes visuelles.

TROUVER L'UNIVERS DU RÉCIT DANS LE PRINCIPE DIRECTEUR

Puisque l'univers du récit fait partie de l'histoire, il faut commencer par revenir au noyau du récit, c'est-à-dire au principe directeur. L'univers du récit, tout comme la prémisse, les personnages et le thème, prend forme à partir du principe directeur.

Pour de nombreuses raisons, il est plus difficile de trouver l'univers du récit dans le principe directeur que d'y trouver la prémisse, les personnages et le thème. Comme nous l'avons déjà mentionné, le narratif et le « visuel » sont deux langues très différentes. Mais on peut apprendre une langue. Le problème, en réalité, est que le principe directeur et l'univers du récit fonctionnent de façon opposée.

Typiquement le principe directeur décrit un mouvement narratif *linéaire*, celui d'un personnage principal unique qui se développe. L'univers du récit, c'est tout ce qui *entoure* les personnages en même temps. En d'autres termes, il propose des éléments et des actions *simultanés*.

Pour les connecter, prenez la séquence brute de la ligne narrative que vous avez trouvée dans le principe directeur et déployez-la de façon tridimensionnelle pour en tirer l'univers du récit. Là encore, commencez simple : étudiez le principe directeur et voyez si vous pouvez trouver une seule idée visuelle qui exprime la ligne narrative.

Pour voir les choses de façon plus concrète, reprenons les principes directeurs des récits dont nous avons parlé dans le chapitre 2 (La prémisse), et essayons, cette fois-ci, de décrire l'univers de ces histoires en une seule phrase.

MOÏSE DANS LE LIVRE DE L'EXODE

- **Principe directeur** Un homme qui ne sait pas qui il est lutte pour rendre à son peuple sa liberté et reçoit de nouvelles lois morales qui le définiront lui et son peuple.

- **Ligne du thème** Un homme qui prend la responsabilité d'agir pour son peuple est récompensé par une vision divine qui lui dicte comment lui et son peuple devront vivre dans le futur.

- **Univers du récit** Un homme guide son peuple à travers un monde sauvage jusqu'à ce que la vérité lui soit révélée au sommet d'une montagne.

ULYSSE

- **Principe directeur** Dans une odyssée moderne à travers la ville, en l'espace d'une seule journée, un homme trouve un père, qui lui-même trouve un fils.

- **Ligne du thème** Un véritable héros est un homme qui endure les épreuves de la vie quotidienne et se montre compatissant envers qui en a besoin.

- **Univers du récit** Une ville, où pendant vingt-quatre heures, chacune de ses parties est la version moderne d'un obstacle mythique.

QUATRE MARIAGES ET UN ENTERREMENT

- **Principe directeur** Des amis vivent quatre utopies (les mariages) et un moment cauchemardesque (l'enterrement), tandis que chacun d'entre eux recherche le partenaire idéal.

- **Ligne du thème** Quand on trouve le véritable amour, il faut s'engager de tout son cœur.

- **Univers du récit** Le monde utopique du mariage et ses rituels.

LES « HARRY POTTER »

- **Principe directeur** Un prince magicien apprend à devenir un homme et un roi en passant sept années scolaires dans une école qui forme des sorciers.

- **Ligne du thème** Quand on a la chance d'avoir de grands talents et de grands pouvoirs, on doit devenir un leader et se sacrifier pour le bien des autres.

- **Univers du récit** Une école de sorciers dans un château médiéval géant et magique.

L'ARNAQUE

- **Principe directeur** Raconter l'histoire d'une arnaque sous la forme d'une arnaque et rouler dans la farine l'adversaire et le public.

- **Ligne du thème** On peut s'autoriser quelques petits mensonges et quelques petites arnaques s'ils ont pour fonction de détruire un homme maléfique.

- **Univers du récit** Un faux lieu de travail dans une ville miteuse de l'époque de la Grande Dépression.

LONG VOYAGE VERS LA NUIT

- **Principe directeur** À mesure que la journée passe et que le soir tombe, tous les membres de la famille se voient confrontés aux erreurs

et aux spectres de leur passé.

- **Ligne du thème** Il faut affronter sa propre vérité et celle des autres puis pardonner.

- **Univers du récit** La maison sombre, pleine de fissures dans lesquelles on peut dissimuler des secrets de famille.

LE CHANT DU MISSOURI

- **Principe directeur** Représenter l'évolution d'une famille sur une année par des événements qui se déroulent à chacune des saisons.

- **Ligne du thème** Le sacrifice pour la famille a plus de valeur que les efforts pour la gloire personnelle.

- **Univers du récit** La grande maison qui change de nature à chaque saison et à chacun des changements traversés par la famille qui y demeure.

COPENHAGUE

- **Principe directeur** Utiliser le principe d'incertitude d'Heisenberg hors du contexte de la physique pour explorer la moralité ambiguë de l'homme qui l'a découvert.

- **Ligne du thème** Il est toujours très difficile de déterminer ce qui nous pousse à agir et de savoir si nos actions sont bonnes ou mauvaises.

- **Univers du récit** La maison sous la forme d'un tribunal.

UN CHANT DE NOËL

- **Principe directeur** Suivre la renaissance d'un homme en le forçant à observer son passé, son présent et son futur le soir du réveillon de Noël.

- **Ligne du thème** On est plus heureux quand on donne aux autres.

- **Univers du récit** Un bureau de comptable londonien du XIX^e siècle et trois différentes demeures – une riche, une *middle class* et une pauvre – ancrées dans le passé, le présent et le futur.

LA VIE EST BELLE

- **Principe directeur** Révéler le pouvoir de l'individu en montrant ce qu'aurait été une ville, et une nation, si un seul homme n'avait jamais vécu.

- **Ligne du thème** La richesse d'un homme ne se mesure pas à l'argent qu'il gagne mais aux amis et aux membres de sa famille qu'il aime.

- **Univers du récit** Deux versions différentes de la même petite ville d'Amérique.

CITIZEN KANE

- **Principe directeur** Se servir de plusieurs narrateurs pour démontrer que l'on ne peut jamais vraiment connaître la vie d'un homme.

- **Ligne du thème** Les gens qui essaient d'obliger les autres à les aimer finissent seuls.

- **Univers du récit** Le manoir et le « royaume » isolé d'un titan de l'Amérique.

L'ARÈNE DE L'HISTOIRE

Une fois que vous avez votre principe directeur et votre description en une phrase de l'univers de votre récit, vous devez définir une arène qui marque les frontières physiques de ce monde. L'arène est l'espace élémentaire de tout drame. C'est un endroit unique et unifié, clos d'une certaine manière. Tout ce qui se trouve dans l'arène fait partie de l'histoire. Tout ce qui se trouve à l'extérieur n'en fait pas partie.

Beaucoup d'auteurs, en particulier les romanciers et scénaristes, pensent à tort que puisqu'ils peuvent aller partout, ils doivent le faire. C'est là une grave erreur car si l'on casse l'unicité de l'arène de l'histoire, le drame se dissipe littéralement. Quand les arènes sont trop nombreuses, les histoires s'en trouvent fragmentées et inorganiques.

La règle de l'arène unique est bien sûr plus facile à respecter dans le théâtre, où l'on bénéficie de l'avantage naturel du cadre de la scène, délimité par le rideau. Le cinéma et le roman ont une arène plus vaste, ce qui rend d'autant plus nécessaire un espace unifié pour le déploiement du drame.

Créer l'arène

Nous ne cherchons pas ici à vous pousser à adhérer à la rigide « unité de lieu aristotélicienne » qui prétend que toute l'action devrait se dérouler dans un seul et même lieu. Il existe quatre moyens principaux de créer une arène unique sans détruire la diversité de lieux et d'actions indispensable à toute bonne histoire.

1. Créer un espace général, puis alterner et condenser

Pour réaliser cette méthode, il faut décrire le champ le plus vaste de l'histoire vers le début du récit. On commence par le monde le plus vaste de l'histoire et le mur qui le sépare de tout le reste. Puis à mesure que l'histoire progresse, on se concentre sur les mondes plus petits qui se trouvent à l'intérieur de l'arène.

L'espace général peut couvrir littéralement de grands espaces : les vastes plaines de l'Ouest, une ville entière, une galaxie ou un océan.

Mais il peut également délimiter un petit territoire : un village, une maison ou un bar.

On retrouve cette technique dans *Casablanca*, *Alien*, *Spider-Man*, *L.A. Confidential*, *Matrix*, *Mort d'un commis voyageur*, *Un tramway nommé Désir*, *Mary Poppins*, *Un jour sans fin*, *Boulevard du Crépuscule*, *Nashville*, *Sang pour sang*, *Le Chant du Missouri*, *Gatsby le magnifique*, *L'Homme des vallées perdues*, *La Guerre des étoiles* et *La Vie est belle*.

2. Faire faire au héros un périple dans une zone généralement uniforme, qui se développe selon une ligne unique

À première vue, cette méthode semble en contradiction avec l'idée d'arène unique, et elle l'est en effet lorsqu'elle n'est pas utilisée à bon escient. Si beaucoup d'histoires de voyage paraissent fragmentées, c'est que le héros parcourt un grand nombre de lieux très différents et déconnectés les uns des autres, chacun donnant le sentiment d'être un épisode isolé.

On ne peut créer un sentiment d'arène unique que si la zone dans laquelle le héros voyage est restée fondamentalement la même. Comme un désert, un océan, une rivière ou une jungle. Mais même dans ce cas, essayez de faire du périple une ligne directrice unique facilement identifiable, et faites apparaître la zone de manière simple, du début à la fin, pour lui donner une apparence d'unité.

On trouve de bonnes illustrations du périple à ligne directrice unique dans *Titanic*, *La Horde sauvage*, *Blues Brothers*, le *Trafic* de Jacques Tati et *L'Odyssée de l'African Queen*.

3. Faire faire au héros un périple circulaire dans une zone globalement unifiée

Cette méthode fonctionne à peu près de la même façon que la précédente, sauf qu'à la fin le héros rentre chez lui. On perd l'avantage de la ligne directrice unique qui donne au public le sentiment d'un chemin unifié et orienté. Mais en retournant au point de départ, à la maison, on met en valeur la transformation du héros par contraste avec ce monde, qui n'a pas changé.

Le périple circulaire est à la base d'œuvres telles que *Le Magicien d'Oz*, *L'Ulysse* de Joyce, *Le Monde de Nemo*, *King Kong*, *Don Quichotte*, *Big*, *Au cœur des ténèbres*, *Beau geste*, *À la dérive*, *Délivrance*, *Les Aventures de Huckleberry Finn*, *Jusqu'au bout du rêve* et *Alice au pays des merveilles*.

4. Sortir le héros de son élément (*fish out of water*)

Mettez d'abord votre héros dans une première arène. Passez-y assez de temps pour bien montrer tous les talents qu'il possède et qui sont spécifiques à ce monde. Puis lancez-le dans un autre monde – sans vous attarder sur le trajet – et montrez que les talents que le héros utilisait dans le premier monde, tout en paraissant inadaptés, fonctionnent en réalité tout aussi bien dans le second.

C'est l'approche utilisée dans *Le Flic de Beverly Hills*, *Crocodile Dundee*, *Black Rain* et dans une moindre mesure, mais de façon néanmoins notable, dans *Witness, témoin sous surveillance* et *Danse avec les loups*.

À proprement parler, les histoires de héros hors de leur élément se déroulent dans deux arènes différentes. C'est pourquoi, sans surprise, elles donnent souvent l'impression d'être des histoires en deux parties. Ce qui les cimente c'est que le héros utilise les mêmes talents dans les deux endroits. Si bien que le public finit par penser que même si les deux arènes paraissent bien différentes, elles sont au fond identiques.

Une des clefs de cette technique est de ne pas s'attarder dans la première arène. Elle n'est que le tremplin de l'histoire principale, qui se déroule dans la seconde. Dites-vous qu'une fois que vous avez présenté les talents que le héros utilise dans la première arène, celle-ci a fini de remplir sa fonction.

Oppositions au sein de l'arène

On ne crée pas des personnages pour remplir un univers de récit, aussi fabuleux soit-il. On crée l'univers du récit pour exprimer ses personnages, en particulier son héros, et les laisser s'exprimer.

Tout comme vous avez défini le réseau de personnages en dramatisant les oppositions qui existent entre eux, vous devez définir l'univers du récit dans votre arène unique en dramatisant les *oppositions visuelles*. Pour ce, vous devez revenir aux oppositions entre personnages et entre leurs valeurs.

Reprenez votre réseau de personnages et examinez toutes les manières dont ces personnages s'affrontent. Portez une attention particulière aux conflits de valeurs, car c'est d'abord pour des questions de valeurs que les personnages principaux se battent. À partir de ces oppositions, vous allez commencer à voir émerger des oppositions visuelles également dans le monde physique.

Étudiez attentivement ces oppositions visuelles et essayez d'en trouver trois ou quatre qui puissent devenir centrales. Examinons maintenant quelques exemples afin de mieux comprendre comment ces oppositions visuelles découlent des oppositions entre personnages.

LA VIE EST BELLE

(nouvelle, *The Greatest Gift*, de Philip Van Doren Stern, scénario de Francis Goodrich, Albert Hackett et Frank Capra, 1946)

La Vie est belle est structurée de sorte que le public puisse voir deux versions différentes de la même ville. Vous remarquerez que cet important élément de l'univers du récit, la ville, est une expression directe de l'opposition fondamentale entre George Bailey et Mr Potter. Et chaque version de la ville est une manifestation physique des valeurs du personnage qu'elle représente. Pottersville est le résultat de la tyrannie et de la cupidité illimitée d'un seul homme. Bedford Falls est la conséquence de la démocratie, de l'honnêteté et de la bonté.

BOULEVARD DU CRÉPUSCULE

(Charles Brackett, Billy Wilder et D. M. Marshman Jr, 1950)

L'opposition centrale de *Boulevard du Crépuscule* s'articule autour du modeste scénariste Joe Gillis – qui croit toujours au travail bien fait sous le vernis de la course à l'argent – et de la riche star de cinéma vieillissante qu'est Norma Desmond. Cette opposition se traduit de façon visuelle : l'appartement exigu de Joe vs la villa décrépie de Norma ; Los Angeles, ville moderne, ensoleillée et ouverte vs une sombre maison gothique ; la jeunesse vs la vieillesse ; des *outsiders* modestes essayant de percer vs le studio de cinéma, grandiose, sécurisant, mais cruel ; les travailleurs ordinaires de l'industrie du divertissement vs l'aristocratie des stars de cinéma.

GATSBY LE MAGNIFIQUE

(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Dans *Gatsby le magnifique*, les principales oppositions sont Gatsby et Tom, Gatsby et Daisy, Gatsby et Nick, et Nick et Tom (remarquez le système d'oppositions à quatre coins). Chacun de ces personnages représente une version différente du modeste natif du Midwest venu à l'est pour faire fortune. La première opposition de l'univers du récit concerne donc les plaines du Midwest aux hautes tours et les élégantes villas de la côte est. Tom est un nouveau riche, mais moins « nouveau » que Gatsby. Il existe donc une opposition au sein des riches de Long Island, opposition entre East Egg, bien établi, où vivent Tom et Daisy, et le tout aussi aisé mais plus moderne West Egg, où vit Gatsby. D'ailleurs, la villa de Tom et Daisy est décrite comme opulente mais classique tandis que celle de Gatsby et l'usage qu'il en fait sont dépeints comme le comble du mauvais goût clinquant.

Gatsby a fait fortune grâce à ses activités illégales de contrebandier tandis que Nick est un agent de change honnête et travailleur. Nick loue donc la petite maison d'invités de Gatsby d'où il

peut contempler les fêtes superficielles organisées par le héros. Tom est un homme violent qui trompe sa femme. Fitzgerald élabore donc un contraste entre la villa de Tom et la station-service de sa maîtresse. L'auteur crée une dernière opposition de sous-mondes quand il dépeint la ville de cendres, les détritiques cachés du grand moteur capitaliste représenté par New York et Long Island. Dans une dernière explosion thématique, il compare New York, le sommet de la « civilisation » américaine, à la ville telle qu'elle était avant son développement, encore pleine de promesses, « le sein vert et frais d'un monde nouveau ».

KING KONG

(*James Creelman et Ruth Rose, 1931*)

Le principal contraste de *King Kong* est celui qui oppose le producteur Carl Denham à l'immense bête préhistorique, Kong. La principale opposition dans l'univers du récit s'articule donc entre l'île de Manhattan, univers créé par l'homme, sur-civilisé mais aussi extrêmement cruel, où Denham, le fabricant d'images, est « roi » ; et Skull Island, l'extrêmement cruel état de nature où Kong, le maître de la force physique, est roi. Il y a au sein de cette opposition principale un contraste triangulaire de sous-mondes qui oppose les New-Yorkais, les villageois de Skull Island et les animaux préhistoriques de la jungle, chaque groupe étant impliqué dans une forme différente de lutte pour la survie.

DANSE AVEC LES LOUPS

(*roman et scénario de Michael Blake, 1990*)

Au fil de l'histoire de *Danse avec les loups*, l'opposition centrale de personnages et de valeurs évolue, et avec elle, les principales oppositions visuelles. Au départ, le héros, John Dunbar, veut participer à la construction de la frontière américaine avant qu'elle ne s'efface. La première opposition de l'univers du récit est entre la guerre de Sécession, à l'est, où la nation a été corrompue par l'esclavage, et les vastes plaines de l'Ouest sauvage, où les promesses de l'Amérique ont gardé toute leur fraîcheur. Au sein du monde des plaines de l'Ouest, le conflit de valeurs apparent oppose le soldat blanc, Dunbar, qui croit en la construction de la nation américaine, aux Sioux Lakotas, qui semblent être des sauvages cherchant à la détruire.

Mais Michael Blake décrit les sous-mondes de manière à ébranler cette *apparente* opposition de valeurs. L'avant-poste de cavalerie de Dunbar est un trou à rats, dénué de vie, une balafre boueuse qui enlaidit le paysage. Le village des Sioux est une petite utopie, un cercle de tipis au bord de la rivière, avec des chevaux qui broutent et

des enfants qui jouent. À mesure que l'histoire progresse, Blake montre que la véritable opposition de valeurs se situe entre le monde américain expansionniste qui traite les animaux et les Indiens comme des objets à détruire, et le monde indien qui est en harmonie avec la nature et traite chaque être humain en fonction de ses qualités profondes.

L.A. CONFIDENTIAL

(roman de James Ellroy, scénario de Brian Helgeland et Curtis Hanson, 1997)

Dans *L.A. Confidential*, la principale opposition entre personnages se situe à première vue entre les policiers et les assassins. En réalité, elle se trouve entre des enquêteurs de la police qui croient en différentes versions de la justice et un capitaine de police meurtrier et un avocat général corrompu. C'est pourquoi la première opposition visuelle présentée par la voix off est celle d'une Cité des Anges, une utopie apparente vs un Los Angeles raciste, corrompu et oppressif. Cette opposition essentielle est subdivisée au moment où sont présentés les trois principaux enquêteurs : Bud White, le « vrai » policier, qui confond justice et vengeance ; Jack Vincennes, le policier « cool », qui arrondit ses fins de mois en jouant les conseillers techniques pour une série télé policière et qui arrête les gens pour de l'argent ; et Ed Exley, le policier malin qui connaît les règles du jeu politique de la justice et qui compte bien les utiliser pour concrétiser ses ambitions. L'histoire met en scène cette opposition de personnages et de valeurs *via* différents sous-mondes en mettant en contraste le Los Angeles riche, blanc et corrompu qui est celui qui a commis le crime et le Los Angeles pauvre et noir à qui on l'impute.

DÉTAILLER L'UNIVERS DU RÉCIT

On détaille les oppositions visuelles et l'univers du récit lui-même en combinant trois éléments principaux : territoire (décors naturels), populations (espaces créés par l'homme) et technologie (outils). Le quatrième élément, le temps, correspond à la façon dont le monde original que vous avez créé se développe au cours de l'histoire, chose dont nous discuterons un peu plus loin. Commençons par étudier les décors naturels.

Les cadres naturels

Ne choisissez jamais le cadre naturel de votre histoire au hasard. Pour un lecteur ou spectateur, chaque décor porte en soi une multitude de significations. Comme le dit Bachelard, « un psychologue de l'imagination [...] se rend bien compte que le cosmos forme l'homme, transforme un homme des collines en un homme de l'île et du fleuve [...] que la maison remodèle l'homme³ ». Vous devez connaître certaines des significations possibles des divers cadres naturels, tels que les collines, les îles et les rivières, pour déterminer si l'un d'entre eux pourrait être une bonne expression de votre prémisse, de vos personnages et de votre thème.

L'océan

Dans l'imaginaire collectif, l'océan se divise en deux lieux distincts : la surface et les profondeurs. La surface est le paysage bidimensionnel par excellence, une étendue plane à perte de vue. Par conséquent la surface paraît abstraite tout en étant totalement naturelle. Cette surface plane abstraite, tel un immense échiquier, intensifie le sens de la *compétition*, du jeu pour la survie joué à la plus vaste échelle.

Les profondeurs de l'océan incarnent le paysage tridimensionnel par excellence, où toutes les créatures, légères, vivent à différents niveaux de profondeur. Ce sentiment d'apesanteur, de flottement, est très souvent présent quand l'esprit humain imagine une utopie, ce qui explique pourquoi les profondeurs de l'océan ont souvent accueilli des

mondes imaginaires utopiques.

Mais les profondeurs de l'océan sont aussi un tombeau terrifiant, une immense main impersonnelle qui s'empare tranquillement de tout ce qui se trouve à la surface, vivant ou pas, pour l'attirer dans le noir infini de l'abysse. L'océan est cette bouche immense où les mondes antiques, les créatures préhistoriques, les secrets du passé et les vieux trésors qu'elle a engloutis attendent d'être découverts.

Parmi les histoires d'océan, il y a *Moby Dick*, *Titanic*, *Le Monde de Nemo*, *Vingt mille lieues sous les mers*, *La Petite Sirène*, *Atlantis*, *Le Loup des mers*, *Master and Commander*, *L'Odyssée du sous-marin Nerka*, *Les Révoltés du Bounty*, *À la poursuite d'Octobre rouge*, *Les Dents de la mer* et *Le Sous-Marin jaune*.

L'espace

L'espace est l'océan « de là-haut », une étendue infinie de néant obscur qui abrite une diversité illimitée d'autres mondes. À l'instar des profondeurs de l'océan, l'espace est tridimensionnel. À l'instar de la surface de l'océan, l'espace semble à la fois abstrait et naturel. Comme toutes choses s'y meuvent dans la pénombre, bien qu'elles soient individuelles et uniques, elles y sont également réduites à leur qualité la plus essentielle. Il y a « le vaisseau spatial », « l'être humain », « le robot » et « l'extraterrestre ». Les histoires de science-fiction utilisent souvent la forme du mythe non seulement parce que le mythe implique un voyage mais aussi parce que le mythe est une forme d'histoire qui explore les distinctions humaines les plus fondamentales.

Comme le cadre de l'espace porte en lui la promesse d'une diversité illimitée d'autres mondes, c'est un lieu d'aventures sans fin. Les histoires d'aventures ont toujours à voir avec un sens de la découverte, de la nouveauté, de l'inouï, ce qui peut être à la fois passionnant et terrifiant. À ce point de l'histoire de l'humanité, de la littérature et du cinéma, l'espace est le seul cadre naturel où la promesse d'aventures illimitées a encore un sens (l'océan est également un territoire en grande partie inexploré. Mais comme nous avons peine à imaginer qu'une véritable communauté puisse y habiter, l'océan n'est le cadre d'un monde humain que dans la *fantasy*).

L'espace est le décor d'histoires de science-fiction telles que *2001 l'odyssée de l'espace*, *Dune*, la saga de « La Guerre des étoiles », *Blade Runner*, *Apollo 13*, *Planète interdite*, beaucoup d'épisodes de *La Quatrième Dimension*, la série télé et les films « Star Trek », et la saga des « Alien ».

La forêt

La principale qualité narrative de la forêt est qu'elle constitue une cathédrale naturelle. Les grands arbres, avec leurs feuilles au-dessus de nous qui nous protègent, évoquent un vieillard sage qui nous assure que, quels que soient les problèmes auxquels nous sommes confrontés, ils se résoudront avec le temps. C'est l'endroit où les gens contemplatifs se réfugient et où les amoureux se cachent.

Mais l'intimité intense que procure la forêt peut également être de mauvais augure. La forêt est l'endroit où les gens se perdent. C'est le lieu où se cachent les fantômes et les vies passées. C'est là que les chasseurs traquent leurs proies, et ces proies sont souvent humaines. La forêt est moins sauvage que la jungle ; la jungle peut tuer n'importe qui à n'importe quel moment. La forêt, lorsqu'elle accomplit son œuvre effrayante, provoque d'abord des dommages mentaux. Elle tue plus lentement que la jungle mais est tout aussi mortelle.

La forêt est le cadre naturel de nombreux contes de fées ainsi que d'histoires telles que *Sleepy Hollow*, *Le Seigneur des anneaux*, les « Harry Potter », *Le Retour du Jedi*, *Shrek*, *Excalibur*, *Comme il vous plaira*, *Le Songe d'une nuit d'été*, *Le Chant de Salomon*, *Le Magicien d'Oz*, *John McCabe*, *Le Loup-Garou*, *Le Projet Blair Witch* et *Miller's Crossing*.

La jungle

La jungle, c'est l'état de nature. Son premier impact sur l'imaginaire est une sensation de suffocation. Tout semble s'emparer de vous. La jungle donne au public un sentiment de supériorité de la nature sur l'homme. Dans cet environnement, l'homme est réduit à l'état de bête.

Par une ironie du sort, cet endroit primaire est aussi l'un des deux cadres naturels qui expriment la théorie de l'évolution, cette théorie moderne du changement.

On retrouve le monde de la jungle dans la saga de « La Guerre des étoiles » ; les histoires de Tarzan, dont *Greystroke* ; *King Kong* ; *L'Odyssée de l'African Queen* ; *Jurassic Park* et *Le Monde perdu* ; *La Forêt d'émeraude* ; *Aguirre, la colère de Dieu* ; *Mosquito Coast* ; *Fitzcarraldo* ; *Les Yeux dans les arbres* ; *Au cœur des ténèbres* et *Apocalypse Now*.

Le désert et la glace

Le désert et la glace ont toujours été des lieux d'agonie et de mort. Même les histoires ont du mal à s'y épanouir. Le désert et la glace semblent complètement impersonnels dans leur brutalité.

Pour que quelque chose de valable en sorte, il faut que de fortes personnalités y soient venues pour s'endurcir et s'épanouir dans l'isolement. On trouve un rare exemple de monde de glace dépeint comme une utopie dans le roman *Conte d'hiver* de Mark Helprin qui

présente un village dont le sens de la communauté est renforcé quand l'hiver le coupe du reste du monde et gèle son lac, sur lequel les villageois s'amuse à toutes sortes de divertissements hivernaux.

Les déserts et les mondes de glace jouent un rôle important dans la saga de « La Guerre des étoiles », *Fargo*, *Lawrence d'Arabie*, *Beau geste*, *Dune*, *Un nommé Cable Hogue*, *La Poursuite infernale*, *La Charge héroïque*, *Il était une fois dans l'Ouest*, *La Horde sauvage*, *Un thé au Sahara*, *La Ruée vers l'or* et *L'Appel de la forêt*.

L'île

L'île est un cadre idéal pour créer une histoire dans un contexte social. Comme l'océan et l'espace, l'île est à la fois hautement abstraite et totalement naturelle. C'est une version miniature de la planète, une petite parcelle de terre entourée d'eau. L'île est, par définition, un lieu isolé. C'est pour cette raison que, dans les histoires, elle est souvent le laboratoire du genre humain, un paradis ou un enfer solitaire, un endroit où l'on peut bâtir un monde spécial et où de nouvelles formes de vie peuvent être créées et testées.

Le caractère isolé et abstrait de l'île explique pourquoi ce cadre est souvent utilisé pour dépeindre des utopies ou dystopies. Et plus encore que la jungle, l'île est le lieu idéal pour mettre en scène les rouages de l'évolution.

Parmi les histoires qui utilisent l'île comme décor central, on trouve *Robinson Crusoé*, *La Tempête*, *Les Voyages de Gulliver*, *Les Indestructibles*, *King Kong*, *L'Île au trésor*, *L'Île mystérieuse*, *L'Île du docteur Moreau*, *Sa majesté des mouches*, *À la dérive*, *Jurassic Park* et *Le Monde perdu*, *Seul au monde*, la série télé *Lost*. La meilleure utilisation de l'île de toute l'histoire de la narration se trouve probablement dans la série *L'Île aux naufragés*.

On peut dire que, par bien des aspects, l'île offre sans doute le champ de possibilités narratives le plus complexe de tous les cadres naturels. Essayons maintenant de comprendre comment exploiter au mieux le monde insulaire. Notez bien que le meilleur moyen d'utiliser la signification inhérente de ce décor naturel est de le faire *via* la structure narrative.

- Prenez le temps, au début, de présenter la société normale et le rôle qu'y jouent les personnages (besoin).
- Envoyez les personnages sur une île (désir).
- Créez une nouvelle société fondée sur des règles et des valeurs différentes (désir).
- Faites en sorte que les relations entre les personnages soient très différentes de celles qui les unissaient dans la société originelle (plan).

- Via le conflit, montrez ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas (adversaire).
- Faites en sorte que les personnages testent de nouvelles choses lorsqu'ils rencontrent un problème (rebondissement ou prise de conscience).

La montagne

Le plus élevé de tous les endroits est devenu, dans l'imaginaire collectif, le lieu de la grandeur. C'est là où les hommes forts se rendent pour faire leurs preuves – en général par le biais de l'isolement, de la méditation, du manque de confort, et de la confrontation directe avec la nature. Le sommet de la montagne est le monde du philosophe naturel, du grand penseur qui doit comprendre les forces de la nature pour pouvoir vivre en harmonie avec elles, et parfois les contrôler.

D'un point de vue structurel, la montagne, l'endroit le plus élevé, est associée à la prise de conscience, la plus mentale des vingt-deux étapes de la structure narrative (voir le chapitre 8, « L'intrigue »). Les rebondissements-révélation sont des moments de découverte et ils sont indispensables pour transformer l'intrigue et la pousser à un niveau « plus élevé », plus intense. Là encore, le cadre de la montagne engendre un rapport direct entre l'espace et la personne, dans ce cas précis, entre la hauteur et la compréhension.

Ce rapport direct entre l'espace et la personne se retrouve également dans l'expression négative de la montagne, qui est souvent décrite comme un lieu de hiérarchie, de privilèges et de tyrannie, généralement habité par un aristocrate qui règne d'en haut sur les gens du commun.

POINT CLEF : La montagne est en général mise en opposition avec la plaine.

La montagne et la plaine sont les deux seuls principaux cadres naturels qui forment un contraste visuel. Ainsi, les auteurs utilisent souvent la méthode comparative pour souligner les qualités essentielles et contradictoires de chacun d'entre eux.

Le monde de la montagne joue un rôle important dans l'histoire de Moïse, les mythes grecs des dieux du mont Olympe, beaucoup de contes de fées, *La Montagne magique*, *Les Horizons perdus*, *Brokeback Mountain*, *Batman Begins*, *Les Neiges du Kilimandjaro*, *L'Adieu aux armes*, *Voyage au bout de l'enfer*, *Le Dernier des Mohicans*, *Danse avec les loups*, *L'Homme des vallées perdues*, *Shining* et plusieurs autres films d'horreur.

La plaine

Cette surface plane est grande ouverte et accessible à tous. Contrairement à la jungle, qui est oppressante, la plaine est totalement libre. C'est pourquoi elle est, dans beaucoup d'histoires, le lieu de l'égalité, de la liberté et des droits de tout un chacun. Mais cette liberté a un coût et ne signifie pas l'absence de conflits. À l'instar de la surface de l'océan, cette étendue extrêmement plane prend un caractère abstrait qui met en valeur le combat ou la lutte pour la survie.

Pour ce qui est des aspects négatifs, la plaine est souvent considérée comme l'endroit où vivent les gens médiocres. Contrairement aux *happy fews*, qui demeurent au sommet de la montagne, la multitude des gens moyens vit avec le reste du troupeau, en bas. Incapables de penser par eux-mêmes, ils ont besoin d'être dirigés, ce qui ne manque généralement pas de mener à leur destruction.

La plaine est le cadre naturel de la plupart des westerns, dont *L'Homme des vallées perdues* et *Les Grands Espaces*, ainsi que des *Moissons du ciel*, de *Danse avec les loups*, des *Horizons perdus*, des *Neiges du Kilimandjaro*, de *L'Adieu aux armes*, de *Sang pour sang* et de *Jusqu'au bout du rêve*.

La rivière

La rivière est un cadre naturel extrêmement puissant, sans doute le plus puissant de tous ceux que l'on peut utiliser dans la narration. La rivière est un chemin, ce qui en fait une parfaite manifestation physique pour les récits mythiques dont la structure repose sur le périple.

Mais la rivière est bien plus qu'un chemin. C'est une route qui mène à quelque chose ou éloigne de quelque chose, ce qui renforce le sentiment que le périple est une ligne directrice organique de développement, pas une simple série d'épisodes. Dans *Au cœur des ténèbres*, par exemple, le héros remonte la rivière, s'enfonçant toujours plus profond dans la jungle. La ligne de développement humain liée à ce périple mène de la civilisation à l'enfer de la barbarie.

Dans *L'Odyssée de l'African Queen*, le héros accomplit le périple et le processus inverse en descendant la rivière, pour sortir de la jungle. Son développement débute dans une jungle, un paysage infernal de mort, d'isolement et de folie et se dirige vers le monde humain de l'engagement et de l'amour.

La rivière marque un passage physique, moral et émotionnel dans *Les Aventures de Huckleberry Finn*, *Délivrance*, *Au cœur des ténèbres* et ses adaptations, *Apocalypse Now*, *Et au milieu coule une rivière* et

Attention aux clichés visuels ! Avec les cadres naturels, il est très facile de tomber dans le piège des lieux communs : « Mon héros va avoir une grande prise de conscience ? Je l'envoie au sommet d'une montagne. » N'utilisez les décors naturels que s'ils sont essentiels à votre histoire. Et surtout, utilisez-les de façon originale.

Les conditions atmosphériques

Le temps, tout comme les cadres naturels, peut être utilisé comme une puissante représentation physique de l'expérience intime des personnages, ou bien encore servir à provoquer des sentiments forts chez le public. Vous trouverez ci-dessous une liste des corrélations classiques entre le temps et les émotions :

- Éclairs et foudre : Passion, terreur, mort
- Pluie : Tristesse, solitude, ennui, confort
- Vent : Destruction, désolation
- Brouillard : Impénétrabilité, mystère
- Soleil : Gaieté, amusement, liberté, mais aussi corruption cachée sous une apparence agréable
- Neige : Sommeil, sérénité, mort presque inexorable

Là encore, il faut éviter de répéter ces corrélations classiques. Essayez plutôt d'utiliser le temps de façon surprenante ou ironique.

Les espaces créés par l'homme

Les espaces créés par l'homme sont encore plus utiles que les espaces naturels car ils ont le pouvoir de résoudre l'un des plus difficiles problèmes auxquels l'auteur se trouve confronté : comment représenter une société ? Dans les récits, tous les espaces créés par l'homme sont des condensateurs-extenseurs. Chacun est une expression physique, un microcosme du héros et de la société dans laquelle il vit.

Le problème de l'auteur consiste à représenter cette société sur le papier de sorte que le public puisse comprendre la relation profonde qui unit le héros aux autres. Vous trouverez ci-dessous les principaux espaces créés par l'homme qui pourront vous aider dans cette entreprise.

La maison

Pour le narrateur, la maison est le tout premier des espaces créés par l'homme. La maison est la première enceinte de la personne. Ses éléments physiques originaux définissent le développement de l'esprit de la personne et le bien-être de cet esprit dans le présent. La maison est également le foyer de la famille, qui est l'unité centrale de la vie sociale et l'unité centrale du drame. Ainsi, tous les auteurs de fiction doivent bien réfléchir au rôle que la maison peut jouer dans leur histoire.

Pour vos personnages et votre public, aucun lieu ne peut être plus intime que la maison. Mais cette maison est également emplie d'oppositions visuelles que vous devez connaître pour exprimer tout son potentiel dramatique.

Sécurité vs aventures

La maison est, d'abord et avant tout, le grand protecteur. « Dans toute demeure, dans le château même, trouver la coquille initiale, voilà la tâche première du phénoménologue⁴. » En d'autres termes, « toujours, en nos rêveries, la maison est un grand berceau. [...] La vie commence bien, elle commence enfermée, protégée, toute tiède dans le giron de la maison⁵ ».

La maison est peut-être au départ la coquille, le berceau ou le nid de l'être humain. Mais ce cocon protecteur est également ce qui rend son opposé possible : la maison est la fondation solide dont nous sortons pour découvrir le monde. « La maison [...] respire. Elle est vêtement d'armure et puis elle s'étend à l'infini. Autant dire que nous y vivons tour à tour dans la sécurité et dans l'aventure. Elle est cellule et elle est monde⁶. » Très souvent, dans les histoires, la première étape de l'aventure, l'idée de l'aventure, survient à la fenêtre. Un personnage regarde l'extérieur par l'œil de la maison, et peut même entendre le sifflement d'un train qui l'appelle. Et il rêve de partir.

Le sol vs le ciel

La seconde opposition que représente la maison est celle du sol et du ciel. La maison a des racines profondes. Elle repose contre la terre. Elle dit au monde et à ses habitants qu'elle est solide et digne de confiance.

Mais la maison s'élève également vers le ciel. Comme une fière cathédrale miniature, elle souhaite offrir ce qu'il y a de meilleur, de « plus élevé », à ses habitants. « Tous les êtres fortement terrestres – et une maison est fortement terrestre – n'en restent pas moins sujet à l'attraction du monde céleste, aérien. La maison bien enracinée aime avoir une branche qui est sensible au vent, ou un grenier qui peut entendre le bruissement des feuilles⁷. »

La maison chaleureuse

La maison chaleureuse est grande (bien qu'il ne s'agisse généralement pas d'un manoir). Elle possède assez de pièces, de coins et de recoins pour que chacun de ses habitants puisse s'épanouir dans l'intimité. Il faut également remarquer que la maison chaleureuse porte en elle deux éléments opposés : la sécurité et le confort de la coquille et la diversité qui n'est rendue possible que par sa grandeur.

Les auteurs intensifient souvent l'aspect chaleureux de la grande maison pleine de diversité en utilisant la technique connue sous le nom de « bourdonnement domestique ». C'est la technique de Pieter Bruegel (celle qu'il utilise dans des peintures telles que *Les Chasseurs dans la neige* et *Paysage d'hiver avec piège à oiseaux*) appliquée à la maison. Dans le bourdonnement domestique, tous les différents individus d'une même famille s'adonnent à leurs activités respectives. Des individus et des petits groupes peuvent se rassembler pour un moment particulier, puis retournent à leurs affaires. C'est là une parfaite représentation de la communauté à l'échelle de la maison. Chaque personne est à la fois un individu et une part de la famille, et même quand chacun des personnages se trouve dans un endroit différent de la maison, le public a la sensation qu'un lien particulier les connecte entre eux.

On retrouve la grande maison pleine de diversité et le bourdonnement domestique dans des histoires telles que *Vous ne l'emporterez pas avec vous* ; *Le Chant du Missouri* ; *Mon père et nous* ; *L'Œuvre de Dieu, la part du diable* ; *Orgueil et préjugés* ; *La Splendeur des Amberson* ; *La Famille Tenenbaum* ; *Potins de femmes* ; *La Vie est belle* ; la série télé *La Famille des collines* ; *David Copperfield* ; *Qu'elle était verte ma vallée* ; *Mary Poppins* et *Le Sous-Marin jaune*.

Le pouvoir de la maison chaleureuse s'appuie en partie sur les souvenirs d'enfance, réels ou imaginés, qu'elle évoque. Les membres du public vivaient dans une maison grande et confortable lorsqu'ils étaient petits et s'il se trouve que certains d'entre eux vivaient dans un taudis, ils peuvent toujours regarder la grande maison chaleureuse et voir en elle l'enfance qu'ils auraient rêvé d'avoir. C'est pour cette raison que la maison chaleureuse est si souvent utilisée dans les histoires de souvenirs, telles que *A Christmas Story* de Jean Shepherd, et c'est aussi pour cela que les auteurs américains utilisent si souvent des demeures victoriennes délabrées aux nombreux pignons et recoins agréables qu'ils situent dans des cadres vieillots.

Le bar peut être considéré comme une variante de la maison. Tout comme elle, il peut être chaleureux ou terrifiant. Dans la série télé *Cheers*, le bar est une utopie, une communauté au sein de laquelle « tout le monde connaît le nom de tout le monde ». Les habitués sont toujours au même endroit, commettent toujours les mêmes erreurs et

entretiennent toujours les mêmes relations étranges les uns envers les autres. Le bar est également un endroit chaleureux pour la simple et bonne raison que c'est un lieu où personne ne *doit* changer.

CASABLANCA

(pièce, *Everybody Comes to Rick's*, de Murray Burnett et Joan Alison, scénario de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein et Howard Koch, 1942)

L'univers du récit a joué un rôle tout aussi important dans le succès de *Casablanca* que dans celui des *fantasies*, mythes et récits de science-fiction les plus élaborés. Et tout y est centré sur le bar, le *Rick's Café Américain*.

Ce qui rend l'univers du récit de *Casablanca* – le bar – unique en son genre et ce qui lui donne un immense pouvoir sur le public, c'est qu'il est à la fois une dystopie et une utopie. C'est dans ce bar que le roi de la pègre a élu demeure.

Le *Rick's Café Américain* est une dystopie dans la mesure où tout le monde veut fuir Casablanca et tout le monde passe son temps ici à attendre, encore et toujours, de pouvoir partir. Mais il n'y a pas d'échappatoire. C'est également une dystopie dans la mesure où tout n'y est qu'argent facile et pots-de-vin, expression parfaite du cynisme, de l'égoïsme et du désespoir du héros.

Mais ce bar est en même temps une fabuleuse utopie. Rick y règne en maître, en roi entouré de dizaines de courtisans qui lui rendent hommage. Le café est une grande maison chaleureuse pleine de coins et de recoins occupés par toutes sortes de personnages. Chacun d'entre eux connaît sa place et l'apprécie. Il y a Carl, le serveur, et Sacha, le barman ; Abdul, le videur ; Émile, qui dirige le casino ; et l'acolyte de Rick, Sam, le musicien. Et il y a également Berger, le combattant de l'ombre norvégien vieux jeu, qui n'attend que d'entrer sous le commandement de Laszlo. Ce bar représente également la cachette idéale pour les lettres de transit, qui demeurent sous le couvercle du piano de Sam.

Dans un monde de contradictions, cette maison chaleureuse est le foyer de la mode et des tendances, incarnées par le roi Rick, impeccablement vêtu de sa veste de smoking blanche, toujours courtois et spirituel, même sous la menace des nazis. Mais c'est également un monde qui vit la nuit, et son roi a ses côtés sombres. Il appelle les deux messagers assassinés les « honorables morts ». Ce roi, c'est Hadès.

En créant un monde clos qui est à la fois dystopie et utopie, les scénaristes de *Casablanca* ont façonné un univers ruban de Möbius qui ne finit jamais. Le *Rick's Café Américain* sera toujours ouvert toutes les nuits. Les gens continueront de s'y réfugier ; le capitaine continuera de

parier et de profiter des femmes ; les Allemands continueront d'y faire d'arrogantes intrusions. Ce café fait partie de ces endroits intemporels qui font les grandes histoires, et il continue d'exister car c'est un repère rassurant où chacun apprécie le rôle qu'il joue.

Loin de se limiter à être l'endroit où tout le monde cherche à obtenir un visa de sortie, le bar de Rick, dans le lointain Casablanca, représente la communauté idéale qu'aucun spectateur ne souhaite quitter.

La maison terrifiante

À l'opposé de la maison chaleureuse, la maison terrifiante est en général une maison qui est passée du statut de cocon à celui de prison. Dans les histoires qui ont su l'utiliser, si la maison est terrifiante, c'est parce qu'elle est une manifestation de la faiblesse et du besoin du personnage. Cette maison est une matérialisation de la plus grande crainte du héros. Dans les cas les plus extrêmes, l'esprit du personnage est tellement corrompu que la maison est elle aussi en ruine. Mais elle n'en demeure pas moins une prison.

Dans *Les Grandes Espérances*, Miss Havisham est esclave de sa propre villa délabrée car elle a choisi de se martyriser sur l'autel de son amour non partagé. Son esprit a été corrompu par l'amertume. Et sa maison est une parfaite image de son esprit. Dans *Les Hauts de Hurlevent*, la maison est une horrible prison car c'est là que Cathy a abandonné le véritable amour et parce que l'amertume de Heathcliff l'a poussé à commettre des actes horribles à l'encontre de ses habitants au nom de Cathy.

Les histoires d'épouvante accordent tellement d'importance à la maison hantée qu'elle est devenue le cadre par excellence de cette forme. D'un point de vue structurel, la maison terrifiante ou hantée représente le pouvoir du passé sur le présent. La maison en elle-même devient une arme qui cherche à venger les péchés commis par les ancêtres. Dans les histoires de ce type, la maison n'est pas nécessairement un manoir décrépi et grinçant avec des portes qui claquent, des murs qui bougent et de sombres passages secrets. Il peut s'agir des simples maisons de banlieue de *Poltergeist* ou des *Griffes de la nuit*, ou du grand hôtel de montagne de *Shining*. Au sommet de cette montagne, l'isolement et les péchés du passé de l'hôtel n'amènent pas le héros à des pensées plus élevées ; ils lui font perdre la tête.

Quand la maison terrifiante est une grande bâtisse gothique, elle est souvent habitée par une famille d'aristocrates. Ces hommes vivent du travail des autres, qui résident très souvent en bas, dans la vallée, simplement parce qu'ils ne sont pas « bien nés ». La maison est soit trop vide pour sa taille, ce qui signifie qu'il n'y a pas de vie dans sa structure, soit bourrée de meubles coûteux mais hors d'âge qui

oppressent du fait de leur nombre. À la fin, la famille est anéantie et, si l'histoire est poussée à l'extrême, la maison brûle, dévore ses habitants ou s'effondre sur eux. On trouve des exemples de ce type dans *La Chute de la maison Usher* et d'autres nouvelles de Poe, *Rebecca*, *Jane Eyre*, *Dracula*, *Les Innocents*, *Amityville*, *Boulevard du Crépuscule*, *Frankenstein*, *Long voyage vers la nuit* et certaines histoires de Tchekhov et Strindberg.

Dans les histoires plus modernes, la maison terrifiante est une prison car elle n'est ni grande ni empreinte de diversité. Elle est petite et étriquée ; ses murs sont fins ou carrément absents. La famille y est entassée ; il n'y a donc pas de communauté, de coins isolés et confortables où chaque personne aurait assez d'espace pour devenir ce qu'elle est vraiment. Dans ces maisons, la famille, unité de base du drame, est source de conflits incessants. La maison terrifiante est comme un autocuisseur ; ses habitants ne pouvant s'en échapper, elle finit par exploser. On peut citer comme exemple *Mort d'un commis voyageur*, *American Beauty*, *Un tramway nommé Désir*, *Qui a peur de Virginia Woolf ?*, *Long voyage vers la nuit*, *La Ménagerie de verre*, *Carrie*, *Psychose* et *Sixième Sens*.

La cave vs le grenier

Au sein de la maison, la principale opposition est celle de la cave et du grenier. La cave est un sous-sol, un enfer. C'est le tombeau de la maison, l'endroit où les cadavres, les noirs souvenirs du passé et les terribles secrets de famille sont enterrés. Mais ils ne restent pas enterrés longtemps. Ils n'attendent que de revenir, et quand ils réussissent à faire leur retour, dans le salon ou dans la chambre, ils détruisent généralement la famille. Ces fantômes de la cave peuvent être horribles, comme dans *Psychose*, ou amusants, comme dans *Arsenic et vieilles dentelles*.

La cave est également le lieu où l'on fomenté des complots. Les complots proviennent de la plus sombre partie de la maison et de la plus sombre partie de l'esprit. La cave est ainsi le lieu de travail naturel des criminels et des révolutionnaires. Cette technique est utilisée dans *Les Carnets du sous-sol*, *De l'or en barres*, *Le Silence des agneaux* et *M le Maudit*.

Le grenier est mansardé et étriqué, mais il se trouve au sommet de la structure, là où la maison rencontre le ciel. Quand il est habité, le grenier est le lieu où se créent les grandes pensées et les grandes œuvres d'art, encore inconnues du monde (*Moulin Rouge*). Le grenier a également l'avantage de donner de la hauteur et de la perspective. Ses habitants peuvent regarder par leur minuscule fenêtre et observer les scènes de la communauté à la Bruegel qui se déroulent en bas dans la rue.

Le grenier, tout comme la cave, est aussi un endroit où l'on cache des choses. Comme le grenier est la « tête » de la maison, ces choses cachées, lorsqu'elles sont terrifiantes, ont trait à la folie (*Jane Eyre*, *Hantise*). Mais plus souvent encore, il s'agit de choses positives, comme des trésors ou des souvenirs. Un personnage découvre un vieux coffre dans le grenier qui ouvre une fenêtre sur son passé ou celui de ses ancêtres.

Le chemin

Parmi les différents lieux créés par l'homme, l'opposé de la maison est le chemin. La maison nous pousse à nous blottir en elle, à vivre un moment hors du temps, à nous sentir à l'aise, à nous sentir chez nous. Le chemin nous pousse à sortir, à explorer, à changer. La maison implique une histoire simultanée, tout se produisant en même temps. Le chemin implique une histoire linéaire, chaque chose se produisant au fil d'une ligne directrice de développement.

George Sand a écrit : « Qu'y a-t-il de plus beau qu'un chemin ? C'est le symbole et l'image d'une vie active et variée⁸. » Le chemin est toujours mince. C'est une ligne fine, la marque de l'homme la plus simple et la plus dépouillée, encerclée par le monde sauvage, cruel et impersonnel. Le chemin requiert donc du courage. Mais il offre une diversité presque infinie de perspectives concernant l'avenir du voyageur. Le chemin, quelle que soit sa largeur, porte en soi la promesse d'une destination qui vaut la peine d'être atteinte.

Les mythes sont centrés sur cette opposition fondamentale entre la maison et le chemin. Le mythe classique débute à la maison. Le héros entreprend un voyage, rencontre de nombreux adversaires qui le mettent à l'épreuve et retourne chez lui après avoir appris ce qu'il était déjà tout au fond de lui-même. Le mythe tend à montrer que la maison n'est pas bien utilisée. Le héros n'a pas créé son moi unique dans cet endroit sûr, ou s'y est senti oppressé. Le chemin l'a forcé à mettre à l'épreuve ses compétences. Mais le héros du mythe ne devient pas un nouvel homme sur le chemin. Il doit retourner à la maison pour prendre conscience de ce qu'il a toujours été, mais d'une façon plus profonde.

TECHNIQUE : LE VÉHICULE

Si les récits de voyage paraissent bien souvent fragmentés, c'est soit parce qu'ils se déroulent dans trop d'arènes différentes, soit parce que le héros rencontre une succession d'adversaires sur le chemin. C'est pour cette raison que le véhicule dans lequel le héros voyage est l'une des clefs du fonctionnement de ce type de récit. La règle est

simple : plus le véhicule sera grand, plus l'arène paraîtra unifiée. Et plus le véhicule sera grand, plus il sera facile d'y faire entrer des adversaires. Il s'agira alors d'adversaires *récurrents*, qui, avec le héros, créeront une arène unifiée au sein même du véhicule.

Parmi les récits de voyage qui utilisent de grands véhicules, il y a *Titanic* et *La Nef des fous* (bateau), *Le Crime de l'Orient-Express* et *Train de luxe* (train), et *Presque célèbre* (bus).

La ville

Le plus grand des microcosmes créés par l'homme est la ville. Elle est si grande qu'elle en vient à briser les frontières du microcosme et à devenir tentaculaire. La ville, ce sont des centaines de bâtiments, des millions de gens. Et pourtant, c'est une expérience de vie unique qu'il faut traduire d'une façon ou d'une autre en termes narratifs.

Pour codifier le vaste champ que couvre la ville, les auteurs réduisent souvent la cité à un microcosme plus petit. Le plus populaire d'entre eux est sans doute l'institution. Une institution est une organisation qui a une fonction, des limites, un ensemble de règles, une hiérarchie de pouvoirs et un mode opératoire uniques en leur genre. La métaphore de l'institution transforme la ville en une opération militaire extrêmement organisée où un grand nombre de gens sont définis et mis en relation les uns avec les autres uniquement en fonction du rôle qu'ils jouent dans le tout.

Très souvent, les auteurs qui décrivent la ville comme une institution créent un grand bâtiment unique pourvu de nombreux étages et de nombreuses pièces, dont une immense salle comprenant des centaines de bureaux parfaitement alignés. On retrouve la ville en tant qu'institution dans *L'Hôpital*, *American Beauty*, *Network*, *Assurance sur la mort*, *Les Indestructibles* et *Matrix*.

TECHNIQUE : COMBINER VILLE ET CADRES NATURELS

Pour trouver une métaphore de la ville, la *fantasy* utilise une approche qui est à l'opposé de celle de l'institution. Au lieu d'enfermer la ville dans une organisation très contrôlée, la *fantasy* ouvre la ville en l'imaginant comme une sorte de cadre naturel telle une montagne ou une jungle. L'avantage de cette technique, c'est qu'elle fait de la ville tentaculaire une unité pourvue de signes distinctifs que le public peut reconnaître. Mais – plus important encore – elle permet aussi d'exploiter au maximum l'immense potentiel de la ville – positif ou négatif.

La ville montagne

Le sommet de la montagne est une métaphore naturelle fréquemment utilisée pour représenter la ville, en particulier les villes très verticales telles que New York. Les plus hautes tours et les plus hautes montagnes sont le lieu de résidence des gens les plus aisés et les plus puissants. Les gens de la classe moyenne vivent dans des tours de tailles moyennes tandis que les pauvres rampent dans des taudis bas de plafond au pied de la montagne. Les *fantasies* policières hautement stylisées, telles que les « Batman », utilisent souvent la métaphore de la montagne.

La ville océan

Pour représenter la ville, l'océan est une métaphore naturelle plus puissante encore que la classique mais prévisible montagne. Avec cette métaphore, l'auteur commence généralement par les toits, qui sont dépeints de sorte que le public ait l'impression de flotter sur des vagues. Puis l'histoire « plonge » sous la surface pour suivre plusieurs fils directeurs, ou personnages, qui vivent dans différents niveaux de ce monde tridimensionnel et qui n'ont généralement pas conscience de la présence des autres personnes qui « nagent » dans cette mer. Des films aussi différents que *Sous les toits de Paris*, *Les Ailes du désir* et *Le Sous-Marin jaune* tirent un grand profit de cette métaphore de l'océan.

L'océan est aussi la métaphore par excellence lorsqu'on veut dépeindre la ville sous son aspect le plus positif, comme un terrain de jeu où les différents individus peuvent vivre dans la liberté, l'originalité et l'amour. Dans la *fantasy*, le principal moyen de parvenir à ce but est de faire littéralement flotter les citoyens. Cela leur donne ainsi le pouvoir de voler. Mais il faut aussi noter que quand les personnages flottent, les plafonds deviennent des planchers, plus rien n'est fermé et les gens peuvent faire l'expérience de la liberté par excellence qui provient de l'imagination. Flotter est une métaphore qui représente le potentiel dissimulé au sein de la trivialité de la ville ; quand on pose sur le monde prévisible un regard nouveau, tout à coup, tout devient possible.

Dans les films réalistes qui traitent la ville comme un océan, l'effet de flottaison est créé par l'œil de la caméra. Au début de *Sous les toits de Paris*, par exemple, la caméra glisse sur les toits puis plonge sous la surface de l'« océan » et entre par une fenêtre ouverte en « nageant ». Après avoir observé quelques personnages pendant un moment, elle sort, toujours en « nageant », par une fenêtre, avant de se glisser dans une autre, pour immortaliser un nouveau groupe de personnages. Tout ceci fait partie de la structure de l'histoire, créée par le scénariste et conçue pour susciter un sentiment de vaste

communauté au sein de l'immense océan de la ville.

MARY POPPINS

(livres de P. L. Travers, scénario de Bill Walsh et Don Da Gradi, 1964)

Mary Poppins est une histoire basée sur la métaphore de la ville océan. Mary descend du ciel en flottant pour commencer son séjour chez les Bank. Le voisin, un capitaine de la marine, l'observe de son toit (le pont de son « bateau »), avec son premier officier. Mary apprend aux enfants que l'on peut flotter quand on aime passer ses journées à rire. Et Bert et le ramoneur de cheminées dansent sur les toits, qu'ils appellent la « mer d'enchantement ». Pleins d'énergie, ils se dandinent sur les vagues (les pignons) et défient la gravité jusqu'à ce que le capitaine tire un boulet de canon. Le ramoneur disparaît alors sous la surface de l'océan et attend qu'il soit de nouveau l'heure de danser.

La ville jungle

La ville jungle est aux antipodes de la ville océan. Là, l'aspect tridimensionnel de la ville n'est pas libérateur ; il est source de mort – les ennemis sont cachés partout, et une attaque mortelle peut survenir de n'importe où, à n'importe quel instant. Les villes de ce type sont en général denses et humides, leurs habitants étant dépeints comme des animaux qui ne diffèrent que par leurs façons de tuer. Cette métaphore a été utilisée dans de nombreux récits policiers, tant et si bien qu'elle est devenue un véritable cliché. Parmi les histoires qui utilisent la métaphore de la ville jungle de façon plus originale, on trouve *Pépé le Moko* (la Casbah d'Alger), *Spider-Man* (New York), *Batman Begins* (Gotham), *La Jungle* (Chicago), *Blade Runner* (Los Angeles), *M le maudit* (Berlin) et *King Kong* (New York).

La ville forêt

La ville forêt est une version positive de la ville jungle. Avec cette technique, les bâtiments sont des versions miniatures de la ville, en plus humain ; c'est comme si les gens vivaient dans des arbres. La ville ressemble à un quartier ou à un village flanqué de tours impersonnelles. La ville dépeinte comme une forêt va généralement de pair avec une vision utopique du monde, les personnages profitant des avantages du fourmillement de la vie urbaine tout en jouissant de l'agrément et du confort de la maison entre les arbres. Cette technique est utilisée dans des films tels que *Vous ne l'emporterez pas avec vous* et *S.O.S. fantômes*.

(Dan Aykroyd et Harold Ramis, 1984)

S.O.S. fantômes est un film d'aventures pour adolescents situé à New York. Au début de l'histoire, les trois « mousquetaires » sont professeurs dans une université chaleureuse qui évoque une ville. Ils étudient les phénomènes paranormaux, ce qui les autorise à faire toutes sortes d'expériences loufoques avec de jolies filles. Ils créent ensuite une entreprise qui leur permet de toucher d'importantes sommes d'argent pour porter des uniformes amusants, conduire une ambulance customisée, utiliser de super gadgets et vivre dans une caserne de pompiers. Pour ces garçons, la caserne est la cabane par excellence. Ils dorment ensemble dans un dortoir, où ils rêvent de filles sexy, et quand ils sont appelés pour un travail, ils glissent le long du « tronc d'arbre », ou de la perche, et embarquent pour de folles aventures.

Les miniatures

Une miniature est une société rétrécie. La miniature, c'est la théorie du chaos appliquée à la narration ; elle présente au public différents *niveaux d'ordre*. L'ordre de l'univers, qui est trop difficile à saisir car nous sommes incapables de voir le monde comme un tout, est clarifié au moment où l'univers est rétréci.

Dans les histoires, tous les espaces créés par l'homme sont des formes de miniatures. La seule différence est l'échelle. La miniature fait partie des techniques fondamentales de l'univers du récit car elle constitue un excellent condensateur-extenseur. De par sa nature même, elle ne présente pas les choses les unes à la suite des autres, de façon successive. Elle montre de nombreuses choses en même temps dans toute la complexité de leurs relations entre elles.

La miniature peut avoir trois fonctions différentes dans une histoire :

1. Elle permet au public de voir l'univers du récit comme un tout.
2. Elle permet à l'auteur d'exprimer différents aspects, ou différentes facettes, d'un même personnage.
3. Elle permet de montrer l'exercice du pouvoir, et souvent la tyrannie.

Le documentaire classique de Ray et Charles Eames, *Powers of Ten*, illustre bien la façon dont la miniature fonctionne dans le récit. À une distance d'un yard, on observe un couple qui est en train de pique-niquer sur une pelouse. Une seconde plus tard, on voit le même couple à une distance de dix yards, puis de cent yards, de mille, de dix

mille, etc. La perspective s'accroît à la puissance dix jusqu'à ce que l'on ne puisse plus observer que l'espace depuis une hauteur inconcevable. La perspective se resserre rapidement sur le couple, puis inverse le cours de la puissance dix en plongeant de plus en plus profond dans le monde microcosmique des cellules, molécules et atomes. Chaque perspective présente un sous-monde complet, un ordre des choses qui explique, de manière condensée, la façon dont le monde fonctionne.

Dans le récit, la miniature remplit la même fonction. Mais elle ne se contente pas de montrer de manière factuelle la façon dont s'assemblent les différents morceaux de l'univers du récit. Elle montre ce qui a de l'importance. « Dans la miniature les valeurs se condensent et s'enrichissent⁹. »

CITIZEN KANE

(Herman J. Mankiewicz et Orson Welles, 1941)

Citizen Kane est une histoire construite sur la miniature. Dans la séquence d'ouverture, Kane, sur son lit de mort, fait tomber un presse-papier en verre représentant une cabane dans la neige qui se brise sur le sol. C'est une miniature de l'enfance de Kane, son enfance perdue. Puis vient un reportage sur Kane, qui est une miniature de sa vie, racontée d'un point de vue distant et pseudo-historique. Le reportage présente la propriété de Kane, *Xanadu*, qui est une miniature de l'ensemble du monde recréé derrière des murs pour satisfaire le plaisir personnel de Kane et son besoin de domination. Chaque miniature présente au public une très importante image de cet homme riche, esseulé, et parfois tyrannique. Mais en même temps, ces miniatures multiples évoquent l'un des thèmes de l'histoire : on ne peut jamais connaître autrui, quelle que soit la quantité de perspectives et de narrateurs qu'on utilise.

SHINING

(roman de Stephen King, scénario de Stanley Kubrick et Diane Johnson, 1980)

Dans *Shining*, Jack Torrance, occupé à remettre au lendemain son travail d'écrivain, aperçoit en miniature l'immense jardin labyrinthique qui se trouve derrière l'hôtel. En se penchant pour mieux l'observer, en prenant la « perspective de Dieu », il discerne les minuscules silhouettes de sa femme et de son fils, qui sont en train de le parcourir. La miniature est ici un présage (une sorte de miniature temporelle) qui annonce le moment où il tentera d'assassiner son fils dans le labyrinthe à la fin de l'histoire.

Du grand au petit / du petit au grand

Le fait de changer la taille des personnages est un excellent moyen d'attirer l'attention sur la relation qu'entretiennent ces personnages avec l'univers du récit. On crée ainsi un véritable renversement dans l'esprit des lecteurs ou spectateurs, qui se trouvent forcés de poser sur les personnages et le monde un regard radicalement nouveau. Le public est tout à coup obligé de remettre en question les principes sous-jacents de ce qu'il considérait comme acquis : les fondations mêmes du monde sont désormais totalement différentes.

Si la *fantasy* existe, c'est en partie parce que ce genre nous permet de regarder les choses comme si nous les voyions pour la première fois. Plus que toute autre technique narrative, le rétrécissement du personnage est un excellent moyen de parvenir à cet effet. Quand un personnage rétrécit, il régresse et redevient un enfant. Du côté négatif, il ressent une soudaine perte de pouvoir, et peut même être terrifié par son propre entourage, devenu massif et dominateur. Du côté positif, le personnage, tout comme le public, est émerveillé de poser sur le monde un regard nouveau. « L'homme à la loupe [...] c'est l'enfance retrouvée. Elle redonne au botaniste le regard agrandissant de l'enfant. [...] Ainsi le minuscule, porte étroite s'il en est, ouvre un monde¹⁰. »

Au moment du renversement, les principes sous-jacents du monde échappent soudainement au public. Et pourtant, ce monde reste intensément réel. Tout à coup, le quotidien devient sublime. Dans *Chérie, j'ai rétréci les gosses*, la pelouse du jardin devient une jungle terrifiante. Dans *Le Voyage fantastique*, le corps humain devient un magnifique mais monstrueux espace. Dans *Alice au pays des merveilles*, les larmes de l'héroïne deviennent un océan dans lequel elle manque de se noyer. Pour King Kong, le métro est un serpent géant et l'Empire State Building le plus haut de tous les arbres.

Quand on rétrécit un personnage, il acquiert immédiatement un caractère héroïque. Jack grimpe à la tige d'un haricot pour combattre un géant, et c'est son cerveau, et non ses muscles, qu'il doit utiliser pour gagner le combat. Ulysse ne fait pas autre chose lorsqu'il vainc le cyclope en s'accrochant au ventre de ses moutons et en lui disant que celui qui l'a rendu aveugle se nomme Personne.

On trouve d'autres exemples d'histoires de personnages minuscules ou de personnages rétrécis dans *Les Voyages de Gulliver*, *Stuart Little*, *Poucelina*, *Le Petit Monde des Borrowers*, *Tom Pouce*, *Franklin et moi* et *L'Homme qui rétrécit*.

L'agrandissement est toujours moins intéressant que le rétrécissement car il tend à limiter les possibilités de subtilité et d'intrigues. Le personnage monstrueusement grand devient le proverbial éléphant dans un magasin de porcelaine. Tout n'est que

pure relation de domination physique. C'est pourquoi au pays des merveilles, Alice n'est géante qu'au début de l'histoire, lorsque son corps emplit la maison au point d'en déborder. L'aspect merveilleux du pays des merveilles serait rapidement piétiné si Alice était aussi grande que la femme de cinquante pieds. C'est également pour cette raison que la meilleure partie des voyages de Gulliver à Lilliput est la première, celle où Gulliver est toujours l'esclave des Lilliputiens de six pouces de haut. Quand Gulliver, en qualité de géant, se dresse au-dessus des factions, il défend la thèse abstraite selon laquelle tout conflit entre nations est absurde. Mais en essence, l'histoire s'est déjà arrêtée. Plus rien ne peut se produire sans l'autorisation de Gulliver.

Merveilleuse *fantasy*, *Big* est une apparente exception à la règle qui veut que l'agrandissement soit moins intéressant que le rétrécissement. Mais *Big* n'est pas l'histoire d'un homme qui devient un géant au milieu de gens petits. *Big* est un autre exemple de l'homme qui devient petit, ou plus précisément d'un enfant dans un corps d'homme. Tout le charme de l'histoire vient du personnage joué par Tom Hanks, qui a l'apparence de l'adulte, mais qui garde la personnalité, l'esprit et l'enthousiasme du petit garçon.

Passages entre les mondes

Si l'arène de votre histoire comprend au moins deux sous-mondes, vous avez la possibilité d'utiliser une excellente technique, le passage entre les mondes. Les passages font généralement leur apparition lorsque deux sous-mondes sont extrêmement différents. Cette technique est le plus souvent utilisée dans la *fantasy*, quand un personnage doit passer du monde de tous les jours au monde fantastique. Parmi les exemples classiques de passages, il y a le terrier de lapin, le trou de serrure et le miroir (*Alice au pays des merveilles*, *De l'autre côté du miroir*), le cyclone (*Le Magicien d'Oz*), l'armoire (*Le Monde de Narnia : Le lion, la sorcière blanche et l'armoire magique*), la peinture et la cheminée (*Mary Poppins*), l'écran d'ordinateur (*Tron*) et le poste de télévision (*Pleasantville*, *Poltergeist*).

Le passage remplit deux fonctions principales dans l'histoire. Tout d'abord, il envoie littéralement votre personnage d'un lieu à un autre. Ensuite, et plus important encore, il agit comme une sorte de chambre de décompression qui permet au public de faire la transition entre le réalisme et le fantastique. Il explique au public que les règles de l'univers du récit sont sur le point de changer radicalement. C'est un peu comme s'il disait : « Détendez-vous. N'essayez pas d'appliquer votre conception normale de la réalité à ce que vous allez voir. » Et ceci est essentiel dans la forme hautement symbolique et allégorique qu'est la *fantasy*, car ses thèmes sous-jacents se fondent sur

l'importance de poser sur la vie un regard neuf et de trouver des possibilités nouvelles dans les choses les plus ordinaires.

Dans l'idéal, il faut que le personnage se déplace lentement dans le passage. Un passage est un univers à part entière. Votre passage doit donc être rempli de choses et de personnages qui sont à la fois étrangers et inhérents à votre histoire. Laissez votre personnage y flâner. Votre public vous en remerciera. Le passage d'un univers à un autre est l'une des techniques narratives les plus populaires. Si vous réussissez à créer un passage unique en son genre, vous aurez déjà accompli la moitié du chemin vers le succès.

La technologie (outils)

Les outils sont des extensions de la forme humaine qui démultiplient ce dont nous sommes capables. C'est un moyen fondamental qu'ont les personnages de se connecter au monde. Tout outil est une part de l'identité du personnage qui l'utilise et révèle non seulement la façon dont son pouvoir personnel a été magnifié mais aussi ses capacités à manipuler le monde et à y manœuvrer.

La technologie est très utile dans les genres qui mettent le plus l'accent sur l'univers du récit, tels que la science-fiction et la *fantasy*, et dans certains récits hautement ambitieux qui placent le héros au sein d'un vaste système social. Pour ce qui est de la science-fiction, comme c'est vous, l'auteur, qui créez le monde, la technologie spécifique que vous inventez doit mettre en valeur les éléments du genre humain qui vous préoccupent le plus. Et comme toutes les grandes histoires de science-fiction traitent de la vision qu'a l'auteur de l'évolution universelle, la relation entre les hommes et la technologie y est toujours déterminante. Dans la *fantasy*, un outil tel que la baguette magique est un symbole de la maîtrise de soi du personnage et une indication sur l'usage bon ou mauvais qu'il fait de son savoir.

Dans les histoires où les personnages sont piégés par un système, les outils symbolisent la façon dont ce système exerce son pouvoir. C'est plus particulièrement vrai dans les histoires de modernisation, celles où une société entière passe à un stade plus complexe et plus avancé d'un point de vue technologique. *La Splendeur des Amberson*, par exemple, présente les conséquences de la percée de l'automobile. Dans *Cinema Paradiso*, le cinéma est démolí pour faire place à un parking. Dans l'antiwestern classique *La Horde sauvage*, situé dans les derniers jours de la frontière américaine, les cow-boys âgés découvrent les premières automobiles et les premières mitraillettes. Dans *Butch Cassidy et le Kid*, autre grand antiwestern, il y a une scène extraordinaire dans laquelle un vendeur de bicyclettes plein

d'imagination énonce une série d'arguments de vente devant des gens qui hésitent à rejoindre son groupe.

Mais les outils peuvent aussi se révéler utiles dans les formes d'histoires qui ne cherchent pas à explorer le monde dans son ensemble. Les récits d'action, par exemple, insistent toujours sur la capacité du héros à transformer des objets de la vie de tous les jours en armes ou à les utiliser pour vaincre ses ennemis. Dans le drame, les outils sont des objets de la vie quotidienne si communs qu'ils en sont presque invisibles. Et pourtant, la technologie (ou parfois son absence) contribue ici aussi à définir le personnage et la place qu'il occupe dans le monde. Dans *Mort d'un commis voyageur*, Willy Loman rapporte chez lui une commission de 70 dollars mais en doit 16 qu'il laisse sur le réfrigérateur. Son fils Happy lui donne 50 dollars à Noël, mais il lui en faut 97 pour réparer le chauffe-eau, et il a reporté la révision de sa voiture. Willy est toujours « enlisé dans la machine ».

CONNECTER L'UNIVERS AU DÉVELOPPEMENT GÉNÉRAL DU HÉROS

La première étape de la construction du monde de votre histoire consiste à identifier les oppositions visuelles clefs fondées sur les personnages et leurs valeurs. La seconde étape consiste à examiner les points d'aboutissement du développement de votre héros.

Ce processus est similaire à celui que nous avons utilisé pour la création des personnages. On commence par réaliser une esquisse de réseau de personnages, car chaque personnage, par contraste et similarité, contribue à définir les autres. Puis on se concentre sur le héros. On examine l'ensemble de ses possibilités de transformation, en commençant par l'aboutissement (la prise de conscience) puis en revenant au début (faiblesse et besoin, désir), avant de remplir toutes les étapes structurelles qui se trouvent entre ces deux points. Si l'on procède ainsi, c'est que toute histoire est un périple d'apprentissage entrepris par le héros, et qu'en tant qu'auteur on doit connaître la fin de ce périple avant de faire le premier pas.

Pour détailler l'univers du récit, il suffit de reproduire exactement le même processus. Nous avons déjà parlé de certaines des plus importantes oppositions visuelles de l'univers du récit lorsque nous avons étudié le réseau de personnages. Nous devons maintenant nous concentrer sur la transformation générale du héros pour définir ce à quoi ressemblera le monde au début et à la fin de l'histoire.

Dans la vaste majorité des histoires, la transformation générale du héros correspond à un passage de l'asservissement à la liberté. Si tel est le cas dans votre histoire, le monde visuel devra probablement passer lui aussi de l'asservissement à la liberté. Voici comment les évolutions générales du héros et de l'univers correspondent entre elles :

Si un *personnage* est asservi, c'est d'abord et avant tout à cause d'une faiblesse psychologique et morale. Si un *univers* est asservissant (ou libérateur), c'est à cause des liens qui unissent ses trois éléments majeurs – territoire (cadre naturel), populations (espaces créés par l'homme) et technologie (outils) – et de leur impact sur le héros. C'est la façon unique dont vous combinerez ces éléments qui définira la

nature de l'univers que vous créez.

– Début (asservissement) : Quand la relation entre le territoire, les populations et les outils est déséquilibrée, les populations ne pensent qu'à leur propre survie, elles sont réduites à l'état d'animaux se battant pour de maigres ressources ou de rouages entièrement dévoués au bon fonctionnement de la grande machine. C'est un monde d'asservissement, voire une dystopie, ou un enfer sur terre.

– Fin (liberté) : Quand la relation entre le territoire, les populations et les outils trouve un équilibre (que vous devez définir), il existe une *communauté* où les individus peuvent devenir ce qu'ils sont tout en étant soutenus par les autres. C'est un monde de liberté, voire une utopie, ou un paradis sur terre.

En plus de l'asservissement et de la dystopie, de la liberté et de l'utopie, il existe un autre type de monde que l'on peut créer pour le début ou la fin d'une histoire : l'utopie apparente. Cet univers a l'air parfait, mais la perfection n'est qu'une façade. Sous la surface, il est en réalité corrompu, pourri et asservissant. Tout le monde cherche à faire bonne figure pour dissimuler un désastre moral ou psychologique. Cette technique est utilisée au début de *L.A. Confidential* et de *Blue Velvet*.

L'important lorsque vous créez ces différents types d'univers, c'est de les connecter à votre héros. Dans la vaste majorité des histoires, il existe un rapport direct entre le héros et son monde. Un héros asservi, par exemple, vit dans un monde d'asservissement. Et lorsqu'il se libère, il crée souvent un monde de liberté.

POINT CLEF : Dans la plupart des histoires, le monde est une expression physique de la personnalité de votre héros et de la façon dont elle se développe.

Avec cette technique, le monde vous aide à définir votre personnage principal *via* la structure de l'histoire. Il révèle les besoins du héros, ses valeurs, ses désirs (les bons et les mauvais) et les obstacles qu'il doit affronter. Et comme dans la vaste majorité des histoires, le héros est au départ, d'une façon ou d'une autre, asservi, vous devez vous concentrer sur l'asservissement.

POINT CLEF : Demandez-vous toujours comment le monde de l'asservissement est une expression de la faiblesse majeure de votre héros. Ce monde doit incarner, mettre en valeur ou accentuer la faiblesse de votre héros, ou bien encore la représenter sous sa pire forme possible.

Les récits policiers et les thrillers, par exemple, créent souvent une étroite connexion entre la faiblesse du héros – quand celle-ci existe – et les bas-fonds de la ville, monde d’asservissement où opère le héros.

SUEURS FROIDES

(roman de Pierre Boileau et Thomas Narcejac, scénario d’Alec Coppel et Samuel Taylor, 1958)

Le monde de *Sueurs froides* met en valeur la faiblesse psychologique du héros dans la scène d’ouverture. Alors qu’il poursuit un criminel sur les toits de San Francisco, Scottie glisse et reste suspendu du bout des doigts cinq étages au-dessus du sol. Il regarde en bas et est pris de vertige. Son coéquipier tombe et meurt en tentant de le sauver, ce qui provoque en Scottie une culpabilité qui le hantera tout le reste de l’histoire. La technique de l’univers du récit qui met en valeur la faiblesse du héros se répète un peu plus tard quand le vertige empêche Scottie d’escalader une tour pour empêcher la femme qu’il aime de se suicider. Cette technique est d’ailleurs la principale force de l’histoire de *Sueurs froides* : le meurtrier utilise la propre faiblesse du détective – le vertige – pour s’en sortir en toute impunité.

Créer un monde d’asservissement pour exprimer ou accentuer la faiblesse du héros est également utile pour le drame ou le mélodrame.

BOULEVARD DU CRÉPUSCULE

(Charles Brackett, Billy Wilder et D. M. Marshman Jr, 1950)

Dans *Boulevard du Crépuscule*, la faiblesse du héros est son penchant pour l’argent et les bonnes choses de la vie. Et bien sûr, il se retrouve rapidement dans une villa délabrée avec une star de cinéma âgée, prête à dépenser de l’argent pour lui à la seule et unique condition qu’il comble tous ses désirs. Comme des vampires, la star et sa villa se nourrissent du héros et retrouvent leur jeunesse tandis que lui sombre dans un asservissement doré.

UN TRAMWAY NOMMÉ DÉSIR

(Tennessee Williams, 1947)

Un tramway nommé Désir offre un parfait exemple de la façon dont le monde de l’asservissement peut, au début d’une histoire, exprimer la faiblesse majeure du héros. Blanche est une femme fragile et pleine d’illusions qui cherche à se réfugier dans un monde imaginaire, un monde de romance et de jolies choses. Mais elle se retrouve enfermée dans un appartement étriqué et étouffant de chaleur avec sa sœur et son brutal beau-frère. Au lieu de lui donner l’illusion de la romance, cet enfer, et son roi simiesque, Stanley, vont

faire pression sur elle jusqu'à ce qu'elle craque et s'effondre.

CASABLANCA

(pièce, *Everybody Comes to Rick's*, de Murray Burnett et Joan Alison, scénario de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein et Howard Koch, 1942)

Casablanca est une histoire d'amour dont le monde initial, un monde d'asservissement, souligne de façon constante la faiblesse de Rick. Chaque recoin de son fabuleux bar, le « Café Américain », lui rappelle l'amour qu'il a perdu dans la romantique ville de Paris. Ce club est également un lieu où l'on fait des affaires, ce qui n'est possible que parce que Rick soudoie un capitaine de police français corrompu. Tous les magnifiques objets de ce bar tendent à rappeler à Rick qu'il est tombé bien bas dans le cynisme et l'égoïsme alors que le monde réclame désespérément des leaders.

La *fantasy* est une autre forme d'histoire où la correspondance entre le monde d'asservissement et la faiblesse du héros joue un rôle important. Au début de toutes les bonnes *fantasies*, le héros est situé dans un monde trivial où sa faiblesse psychologique et morale prend source. C'est à cause de cette faiblesse que le héros est incapable de voir le vrai potentiel de l'endroit où il vit, ni le sien, et c'est ce qui le pousse à explorer le monde fantastique.

JUSQU'AU BOUT DU RÊVE

(nouvelle, *Shoeless Joe*, de W. P. Kinsella, scénario de Phil Alden Robinson, 1989)

Dans *Jusqu'au bout du rêve*, le héros, Ray, vit dans une ferme de l'Iowa située près d'une ville qui veut faire interdire les paris. Il construit un terrain de base-ball sur sa propriété, et ce malgré les autres fermiers qui le pensent fou et malgré son beau-frère qui veut tirer parti de la valeur pratique et monétaire de la ferme. Le besoin de Ray est de faire quelque chose qui le passionne et d'accepter la maladie de son père. La construction de ce terrain de base-ball – qui fera venir le fantôme de la star du base-ball Shoeless Joe Jackson – crée un monde utopique qui permet à Ray de vivre un dernier grand moment de communion avec son père.

MARY POPPINS

(livres de P. L. Travers, scénario de Bill Walsh et Don Da Gradi, 1964)

Dans *Mary Poppins* le foyer est un lieu restrictif régi par un père très attaché aux règles – son dieu est une pendule. L'apparent personnage principal, Mary Poppins, est ce que nous appelons un *ange*

voyageur, « pratiquement parfait en tout point ». Il n'a donc pas de faiblesses. Il est en réalité l'agent qui révèle aux autres leur véritable potentiel, ainsi que le potentiel négatif de leur monde d'asservissement. Les enfants sont rebelles dans un sens autodestructeur et ils n'ont pas idée du merveilleux monde d'enchantement qui se trouve juste derrière leur porte, à Londres, ainsi que dans leurs propres esprits.

Le père, qui est l'adversaire principal, a une faiblesse plus grande encore que celle de ses enfants. Il considère le monde comme un lieu de travail, et s'il n'entre pas dans les mondes de *fantasy*, il tire profit des séjours qu'y font ses enfants et de la présence de la nounou magique. À la fin, le monde lieu de travail du père devient un endroit où il peut lancer un cerf-volant avec ses enfants.

Parmi les autres comédies d'ange voyageur qui présentent un lien similaire entre le héros et le monde d'asservissement, il y a *Crocodile Dundee* ; *The Music Man* ; *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* ; *Le Chocolat* ; *Good Morning Vietnam* et *Arrête de ramer, t'es sur le sable*.

Le développement parallèle de l'univers du récit et du héros

Vous remarquerez que, jusqu'ici, tous les éléments majeurs de l'histoire – la prémisse, le principe directeur, les sept étapes, les personnages et le débat moral – correspondent et entretiennent des liens entre eux, créant ainsi une unité organique à la texture très riche où tout fonctionne ensemble. Il s'agit là de *l'orchestration* qui est si essentielle à la réussite de la narration.

Au début de l'histoire, tous ces éléments sont tissés ensemble et expriment la même chose. Le héros vit (généralement) dans un monde d'asservissement qui met en valeur, amplifie ou exacerbe sa faiblesse majeure. Il affronte ensuite l'adversaire le plus à même d'exploiter cette faiblesse. Dans le chapitre 8, vous verrez qu'un autre élément du début, le « spectre », peut aussi exprimer la faiblesse du héros.

La connexion entre le héros et son univers débute avec l'asservissement du héros et se poursuit tout au long de l'arc du personnage. Dans la plupart des histoires, comme le héros est une expression du monde et le monde une expression du héros, ils se développent tous deux ensemble. Et si le héros ne change pas, comme dans la plupart des œuvres de Tchekhov, le monde ne change pas non plus.

Étudions maintenant quelques exemples classiques de transformations, contrastes ou non-transformations du héros et de son monde au fil de l'histoire.

Héros : De l'asservissement à la liberté en passant par un asservissement pire encore

Monde : De l'asservissement à la liberté en passant par un asservissement pire encore

Le héros commence l'histoire dans un monde d'asservissement. Il se bat pour atteindre son objectif et chute au fil du déroulement de l'histoire. Puis, via la prise de conscience, il comble son besoin et devient libre dans un monde qui se libère aussi grâce à ses actions.

On retrouve ce schéma dans les épisodes 4 à 6 de « La Guerre des étoiles », dans *Le Seigneur des anneaux*, *Le Verdict*, *Le Roi Lion*, *Les Évadés*, *La Vie est belle* et *David Copperfield*.

Héros : De l'asservissement à la mort ou à un asservissement pire encore

Monde : De l'asservissement à la mort ou à un asservissement pire encore

Au début des histoires de ce type, le personnage principal est asservi par sa propre faiblesse ou par un monde qui l'opprime. À cause du cancer qui ronge l'âme du héros, le monde qui dépend de lui est corrompu. Alors qu'il cherche à atteindre l'objectif, le héros a une prise de conscience négative qui le détruit et détruit le monde qui comptait sur lui. Ou se retrouve écrasé par un monde d'asservissement qu'il est incapable de comprendre.

Parmi les histoires de ce type, on trouve *Oedipe roi*, *Mort d'un commis voyageur*, *Un tramway nommé Désir*, *Conversation secrète*, *Le Conformiste*, *Boulevard du Crépuscule*, *Les Trois Sœurs*, *La Cerisaie* et *Au cœur des ténèbres*.

Héros : De l'asservissement à la mort ou à un asservissement pire encore

Monde : De l'asservissement à la liberté en passant par un asservissement pire encore

Avec cette approche, utilisée dans certaines tragédies, on casse la connexion entre le héros et le monde à la fin de l'histoire. Le héros a une prise de conscience, mais elle arrive trop tard pour pouvoir le libérer. Cependant, avant de mourir ou de chuter, il fait un sacrifice qui libère le monde après son départ.

On retrouve ce schéma dans *Hamlet*, *Les Sept Samourais* et *Le Conte de deux cités*.

Héros : De l'asservissement à la mort ou à un asservissement pire encore en passant par une liberté temporaire

Monde : De l'asservissement à la mort ou à un asservissement pire encore en passant par une liberté temporaire

Cette technique consiste à faire entrer le héros dans un sous-monde de liberté vers le milieu de l'histoire. Il s'agit du monde dans lequel le personnage *devrait* vivre s'il réalisait le véritable potentiel de son moi. Mais parce qu'il omet de le faire ou parce qu'il découvre la justesse de son monde trop tard, le héros finit détruit.

Cette séquence est reproduite dans *La Horde sauvage*, *Le Trésor de la Sierra Madre*, *Butch Cassidy et le Kid* et *Danse avec les loups*.

Héros : De la liberté à l'asservissement ou à la mort

Monde : De la liberté à l'asservissement ou à la mort

Les histoires de ce type débutent dans un monde utopique où le personnage principal est heureux mais vulnérable à l'attaque ou au changement. Le défaut du héros, ou l'arrivée d'un nouveau personnage, qui modifie l'équilibre des forces sociales, provoque le déclin du personnage principal et de son monde jusqu'à la chute finale.

On retrouve ce schéma dans *Le Roi Lear*, *Qu'elle était verte ma vallée* et les histoires du roi Arthur telles que *Le Morte d'Arthur* et *Excalibur*.

Héros : De la liberté à la liberté en passant par l'asservissement

Monde : De la liberté à la liberté en passant par l'asservissement

Là encore, le héros débute l'histoire dans un monde de liberté. Une attaque survient alors de l'extérieur ou du sein même de la famille. Le héros et son monde déclinent, mais le héros finit par surmonter le problème et par créer une utopie plus forte encore.

Cette approche est utilisée dans *Le Chant du Missouri*, *Amarcord* et, dans une moindre mesure, *Cinema Paradiso*.

Héros : D'une apparente liberté à une véritable liberté en passant par un asservissement total

Monde : D'une apparente liberté à une véritable liberté en passant par un asservissement total

Au début des histoires de ce type, le monde semble être une véritable utopie. Mais il s'agit en réalité d'un endroit extrêmement hiérarchisé et corrompu. Les personnages se battent cruellement pour gagner, et souvent beaucoup d'entre eux meurent. Le héros finit par vaincre la corruption et créer une société plus juste. Ou il est tout simplement le dernier survivant.

L.A. Confidential, *Jurassic Park*, *La Splendeur des Amberson* et *Blue Velvet* sont de bons exemples de ce type d'histoires.

On trouve une brillante variante de ce schéma dans *Les Affranchis*, histoire qui combine deux genres : film de gangsters et comédie noire. Le scénario passe de l'apparente liberté de la

communauté des gangsters à un asservissement total pour le héros et à la mort pour tous ses amis.

LE TEMPS DE L'UNIVERS DU RÉCIT

Maintenant que l'univers du récit est connecté au héros, nous devons étudier comment ce monde lui-même peut se développer. Le temps est le quatrième élément majeur – après les cadres naturels, les espaces créés par l'homme et la technologie – que vous devez utiliser pour construire le monde de votre histoire.

Avant d'étudier les nombreux moyens d'exprimer le temps *via* le monde – ou plus exactement d'exprimer le monde *via* le temps –, nous devons discuter de deux erreurs couramment commises par les auteurs concernant le temps.

Erreurs du passé et du futur

L'erreur que l'on peut appeler « erreur du passé » est assez fréquente dans la fiction historique. L'idée, c'est qu'un auteur de fiction historique dépeint un monde différent, qui possède son propre ensemble de valeurs et de codes moraux, et que par conséquent, nous ne devrions pas juger les personnages de ces œuvres en fonction de nos standards.

L'erreur du passé provient de l'idée erronée selon laquelle un auteur de fiction historique est d'abord et avant tout un historien. Or, un conteur écrit toujours une fiction. Il utilise le passé comme une paire de lunettes à travers laquelle le public peut se voir de façon plus nette aujourd'hui. Il est donc parfaitement absurde de ne pas porter de jugement sur des personnages du passé ; ils ne nous sont montrés *que* pour mieux nous permettre de nous juger nous-mêmes en nous comparant à eux.

Cette comparaison fonctionne de deux manières. Négativement, on présente les valeurs dominantes du passé qui continuent à blesser des gens de nos jours. C'est le cas des valeurs puritaines dans *La Lettre écarlate* de Nathaniel Hawthorne et dans *Les Sorcières de Salem* d'Arthur Miller. Positivement, l'auteur peut présenter des valeurs du passé qui sont toujours valables et auxquelles il faudrait, selon lui, revenir. *La Charge héroïque*, par exemple, glorifie devoir, honneur et loyauté, valeurs qui régnaient dans un avant-poste militaire de

l'Amérique des années 1870.

L'erreur que l'on peut appeler « erreur du futur » est assez fréquente dans les récits de science-fiction. Beaucoup d'auteurs pensent la science-fiction comme une prédiction, une idée de ce qui se passera dans le futur, de ce à quoi ressemblera vraiment le monde. C'est ce que nous avons pu constater à la fin de l'année 1983 lorsque tout le monde débattait des points sur lesquels George Orwell avait eu raison ou tort à propos de 1984.

L'erreur, c'est de penser que les histoires situées dans le futur traitent du futur. Ce n'est pas le cas. Quand on situe une histoire dans le futur, on donne à son public une autre paire de lunettes qui lui permet de faire abstraction du présent afin de mieux le comprendre. L'une des différences majeures entre les récits de science-fiction et les fictions historiques est que les histoires situées dans le futur portent moins sur les valeurs que sur les forces et les choix auxquels nous sommes aujourd'hui confrontés et sur les conséquences de ces choix s'ils étaient mal avisés.

Le véritable temps d'une histoire est le temps « naturel ». Ce temps est lié à la façon dont le monde se développe, et favorise à son tour le développement de l'histoire. Parmi les meilleures techniques du temps naturel, on trouve les saisons, les fêtes, le jour unique et le compte à rebours.

Les saisons

La première technique du temps naturel de l'histoire est le cycle des saisons et les rituels qui vont avec. Pour mettre en pratique cette technique, il faut situer l'histoire, ou un moment particulier de l'histoire, dans une saison. Les saisons, tout comme les cadres naturels, portent en elles une signification que comprend le public et qui dit quelque chose sur le héros et le monde.

Quand on pousse les choses plus loin et que l'on présente le *changement* des saisons, on offre au public une expression forte et détaillée de l'épanouissement ou du déclin du héros ou du monde.

Quand on couvre les quatre saisons, on dit au public que l'on passe d'une histoire linéaire, qui traite d'un certain type de développement, à une histoire circulaire, qui traite de la façon dont les choses restent, au bout du compte, les mêmes. Vous pouvez présenter cela de façon positive ou négative. Les histoires circulaires positives s'appuient en général sur les liens qui unissent l'homme à la terre. Les êtres humains sont des animaux et sont heureux de l'être. Le cycle de la vie, de la mort et de la renaissance est naturel et digne d'être célébré, et l'on peut apprendre beaucoup en étudiant les secrets que la nature révèle à son rythme, lent et régulier. C'est de cette façon

que Thoreau utilise les saisons dans *Walden*.

Les histoires circulaires négatives insistent généralement sur l'asservissement de l'homme – un animal comme les autres – aux forces de la nature. Il est assez risqué d'utiliser cette méthode car elle peut rapidement devenir lassante. La faiblesse de bon nombre de documentaires sur la nature provient d'ailleurs de l'intrigue, qui suit presque toujours le cycle des saisons, devenant ainsi prévisible et ennuyeuse. Un animal peut mettre bas au printemps, chasser et être chassé en été, s'accoupler en automne et affronter le manque de nourriture en hiver. Mais ce qui est sûr, c'est que cet animal mettra de nouveau bas au printemps.

Pour connecter les saisons à la ligne narrative, la méthode classique – exécutée avec beaucoup de finesse dans *Le Chant du Missouri* et *Amarcord* – consiste à établir un lien direct entre chacune des saisons et le drame en suivant le schéma suivant :

- Été : Les personnages coexistent dans un état de vulnérabilité et de troubles ou dans un monde de liberté susceptible d'être attaqué.
- Automne : Les personnages entament leur déclin.
- Hiver : Les personnages sont au plus bas.
- Printemps : Les personnages surmontent leur problème et se redressent.

Vous pouvez vous servir de ces connexions classiques ou, pour éviter les clichés, chercher volontairement à vous en éloigner. Un personnage peut par exemple décliner au printemps et s'élever en hiver. En modifiant cette suite logique, vous court-circuiterez les attentes du public et vous tendrez à affirmer que les humains, bien que faisant partie de la nature, ne sont pas asservis à ses règles.

Fêtes et rituels

Les fêtes, et les rituels qui les marquent, peuvent également vous permettre de donner du sens à votre histoire, de la rythmer et de présenter son développement. Un rituel est une philosophie traduite en un ensemble d'actions qui se répète à intervalles définis. Ainsi, tout rituel est déjà un élément dramatique en soi, comprenant de forts éléments visuels, que vous pouvez insérer dans votre drame. Les fêtes élargissent la portée du rituel à la nation, ce qui vous permet d'exprimer la signification politique aussi bien que personnelle et sociale du rituel.

Si vous souhaitez utiliser un rituel ou une fête dans votre histoire, vous devez d'abord examiner la philosophie inhérente à ce rituel et déterminer si vous êtes ou non d'accord avec elle. Vous pouvez, dans

votre récit, décider de soutenir ou de rejeter cette philosophie, en partie ou dans sa globalité.

A CHRISTMAS STORY

(scénario de Jean Shepherd, Leigh Brown et Bob Clark, 1983)

THE GREAT AMERICAN FOURTH OF JULY AND OTHER DISASTERS

(roman, In God We Trust, All Others Pay Cash, de Jean Shepherd, scénario de Jean Shepherd, 1982)

L'humoriste Jean Shepherd est un expert pour ce qui est de la construction des histoires autour d'une fête. Il débute en combinant une fête à un narrateur qui se souvient de sa famille, ce qui lui permet de présenter au public une utopie de l'enfance grâce à laquelle chaque spectateur peut se nicher dans le souvenir, réel ou imaginé, d'une vie heureuse au sein de la famille. La notion de fête crée un passage temporel qui projette le spectateur dans son enfance. Shepherd parvient à cet effet grâce à un narrateur en voix off qui relate les choses amusantes qui se produisaient chaque année au cours de la fête. Son petit frère, par exemple, qui portait toujours une combinaison de ski trop grande pour lui. Ou bien son père qui, tous les ans, achetait un cadeau qui rendait sa mère furieuse. Il fallait toujours négocier avec les petites brutes du quartier. Et la fois où Flick s'est retrouvé avec la langue collée sur la hampe du drapeau ?

Shepherd soutient la philosophie de la fête, non pas de façon directe ou d'un point de vue religieux, mais en faisant semblant de la tourner en dérision, en riant des choses imbéciles que les gens faisaient à cette époque chaque année. Mais ces choses imbéciles sont aussi pour lui sources de bien-être, en particulier parce qu'elles se produisaient chaque année et parce que les gens, dans sa mémoire, ne grandiront jamais. C'est là le pouvoir de l'histoire pérenne.

Quand on utilise cette technique, il est important de bien cerner la relation entre le rituel, la fête et la saison à laquelle cette fête se produit. Puis il faut orchestrer tous ces éléments pour exprimer une transformation au sein du héros ou du monde.

HANNAH ET SES SŒURS

(Woody Allen, 1986)

Hannah et ses sœurs illustre bien la façon dont on peut connecter une fête à une histoire et présenter une transformation de personnage. Dans ce film, la fête en question est Thanksgiving. La célébration de cette fête exclusivement américaine remonte à l'époque coloniale. Thanksgiving représente les débuts d'une nation et la formation d'une communauté qui rend grâce pour la récolte fructueuse et les débuts de l'Amérique. Mais Woody Allen n'utilise pas Thanksgiving pour

structurer l'histoire et procurer le thème sous-jacent de façon normale. Au lieu de se concentrer sur la philosophie de cette fête, Allen crée un récit d'actions simultanées qui entrelace l'histoire de trois sœurs et de leurs maris ou petits amis respectifs. Au début de l'histoire, il n'existe pas de communauté, ni au sein des personnages ni dans la structure narrative. Allen crée une communauté *par* la structure en nouant les trois histoires d'amour ensemble et en utilisant la fête de Thanksgiving trois fois.

La structure est la suivante : l'histoire débute par un dîner de Thanksgiving auquel tous les personnages sont présents, accompagnés de mauvais partenaires. Puis le récit se fracture en une série de montages alternés centrés sur les six individus. Au milieu de l'histoire, tous les personnages se rassemblent de nouveau pour Thanksgiving ; cette fois-ci, la plupart d'entre eux sont avec de nouveaux partenaires... mais qui ne sont toujours pas les bons. Le récit se fracture de nouveau en de nombreux fils directeurs simultanés, les différents personnages s'adonnant à leurs occupations respectives. L'histoire se termine sur l'ensemble des personnages réunis pour la troisième fois autour d'un dîner de Thanksgiving, mais il s'agit cette fois d'une véritable communauté, chacun étant désormais avec le bon partenaire. Le récit et la fête ne font plus qu'un. Ces personnages ne parlent pas de Thanksgiving ; ils le vivent.

Le jour unique

Le jour unique est une autre technique temporelle qui a des conséquences très spécifiques lorsqu'elle est utilisée dans une histoire. La première de ces conséquences est de créer un mouvement simultané tout en maintenant le dynamisme narratif. Au lieu de montrer un seul personnage au fil de son développement – l'approche linéaire adoptée par la plupart des auteurs –, on présente plusieurs personnages agissant en même temps, ici et maintenant, en ce jour. Mais le passage des heures oblige l'histoire à aller de l'avant et lui confère un sentiment de compression.

Si l'on situe l'histoire sur douze heures, c'est-à-dire sur une journée ou une nuit, on crée un effet d'entonnoir. Le public comprend que non seulement chacune des différentes lignes narratives sera réglée à la fin des douze heures, mais aussi que le sentiment d'urgence va prendre de l'ampleur à l'approche de l'échéance. *American Graffiti*, *La Folle Journée de Ferris Bueller* et *Sourires d'une nuit d'été* se basent sur cette méthode.

Si l'on situe l'histoire sur vingt-quatre heures, on amoindrit le sentiment d'urgence et on accroît celui de la circularité. Quoi qu'il ait pu se produire, on retourne au début, tout redevient comme avant et

tout recommence. Certains auteurs se servent de ce sentiment de circularité pour mettre encore plus en valeur la transformation. Cette technique consiste à montrer que si la plupart des choses sont restées identiques, les deux ou trois choses qui ont changé au cours des vingt-quatre heures sont les plus importantes. Cette méthode est la fondation cachée d'histoires aussi différentes que l'*Ulysse* de Joyce ou *Un jour sans fin*. (La série télé *24 heures chrono* inverse cette technique en étendant les vingt-quatre heures sur l'ensemble d'une saison télévisée afin d'accroître le suspense et de comprimer l'intrigue.)

Vous remarquerez que cette journée circulaire de vingt-quatre heures a des conséquences dramatiques très similaires à celles des quatre saisons. Il n'est pas étonnant que ces deux techniques soient souvent liées à la comédie, genre qui tend à être circulaire, qui insiste sur la société par opposition à l'individu, et qui se termine par une forme de communion ou de mariage. Les techniques de temps circulaires sont également associées au mythe, qui est fondé sur la circularité de l'espace. Dans beaucoup de mythes, le héros quitte sa maison, entreprend un voyage et revient chez lui pour découvrir ce qui était déjà en lui.

Eugene O'Neill utilise la technique du jour unique dans *Long voyage vers la nuit*. Mais contrairement à l'*Ulysse* de Joyce, qui couvre quasiment vingt-quatre heures et évoque les qualités positives de la circularité, *Long voyage vers la nuit* se déroule sur dix-huit heures, commençant le matin et se terminant à la tombée de la nuit. Cela tend à conférer à l'histoire une ligne narrative de déclin – de l'espoir au désespoir – les membres de la famille devenant de plus en plus détestables et la mère s'enfonçant dans la folie.

La seconde conséquence majeure de l'utilisation de la technique du jour unique est la mise en valeur de l'aspect quotidien du drame qui est conté. Plutôt que de couper les temps morts et de ne montrer que les grands moments dramatiques, on présente tous les petits événements et les détails ennuyeux qui font la vie de Monsieur Tout-le-monde (comme dans *Une journée d'Ivan Denissovitch*). L'idée de cette approche, c'est de montrer que le drame est tout aussi important, si ce n'est plus, pour le petit que pour le roi.

Le jour parfait

Le jour parfait est une variante du jour unique. C'est une version temporelle du monde utopique, et, en tant que tel, il est presque toujours utilisé pour structurer une *partie* de l'histoire, et non l'histoire en elle-même. L'idée du jour parfait, c'est que tout se trouve en harmonie, ce qui limite la durée de son utilisation, car trop de temps passé sans conflit serait la mort de l'histoire.

La technique du jour parfait est en général liée à une activité commune se déroulant sur une journée ou une nuit de douze heures. L'activité commune est un élément déterminant de cette technique. L'associer à un moment particulier du temps, tels l'aube ou le crépuscule, intensifie le *sentiment* que tout fonctionne bien ensemble car l'harmonie est enracinée dans un rythme naturel. Les scénaristes de *Witness, témoin sous surveillance* ont très bien compris cela et l'ont prouvé en liant le jour parfait à la construction d'une grange par la communauté amish et au coup de foudre entre les deux personnages principaux.

Le compte à rebours

La technique du compte à rebours, ou du chronomètre, consiste à dire directement au public que l'action doit être accomplie en un laps de temps défini. Elle est très utilisée dans les récits d'action (*Speed*), les thrillers (*Alerte*), les comédies policières (en particulier celles où les personnages envisagent de faire un cambriolage, comme *Ocean's Eleven*) et les histoires de mission suicide (*Les Canons de Navarone*, *Les Douze Salopards*). L'avantage du compte à rebours, c'est qu'il procure à l'histoire un dynamisme narratif intense et un rythme soutenu... mais aux dépens de sa texture et de sa subtilité. Le compte à rebours tend également à créer un effet d'entonnoir encore plus rapide que celui de la journée de douze heures, et c'est pour cette raison qu'il est souvent utilisé par les auteurs qui cherchent à donner à un récit d'action une portée épique. Cette technique permet de présenter, sans arrêter le dynamisme narratif, des centaines de personnages agissant de façon simultanée dans la plus grande urgence. Dans les histoires de ce type – *À la poursuite d'Octobre rouge*, par exemple – le compte à rebours est en général associé à un point dans l'espace vers lequel tous les acteurs et toutes les forces doivent converger.

La technique du compte à rebours peut également se révéler très efficace dans les récits de voyage comiques, bien qu'elle y soit moins couramment utilisée. Tout récit de voyage est un récit en zigzag fragmenté. Le récit de voyage comique donne à l'histoire un aspect encore plus fragmenté car le dynamisme narratif s'arrête à chaque scène comique. Les blagues et les gags tendent généralement à faire dévier le dynamisme narratif; l'histoire attend tandis qu'un personnage est, d'une façon ou d'une autre, humilié ou diminué. En disant dès le début au public qu'il y a une échéance, vous lui donnez une ligne droite à laquelle il peut se raccrocher tout au long des méandres du récit. Plutôt que de s'impatienter et de se demander ce qu'il va se passer ensuite, le public se détend et apprécie les moments comiques. Cette technique est utilisée dans les récits de voyage

comiques tels que *Blues Brothers* ou *Trafic* de Jacques Tati.

L'UNIVERS DU RÉCIT VIA LA STRUCTURE

Maintenant que vous connaissez certaines des techniques qui permettent de développer l'univers du récit dans le temps, vous devez connecter ce monde au développement du héros à *chaque étape de l'histoire*. L'arc – par exemple de l'asservissement à la liberté – vous donne une idée générale de la façon dont l'univers de votre récit doit se transformer. Mais vous devez maintenant détailler ce développement *via* la structure de l'histoire. C'est la structure qui vous permet d'exprimer votre thème en évitant le ton moralisateur. C'est encore elle qui vous permet de présenter au public une histoire très étoffée sans lui faire perdre pour autant son dynamisme narratif.

Mais comment faire ? En bref, il faut créer sept étapes visuelles. Chaque étape clef de la structure narrative tend à avoir un sous-monde au caractère unique au sein de l'arène globale de l'histoire. Vous remarquerez l'énorme avantage que cela vous donne : l'univers du récit gagne en texture tout en se transformant parallèlement au héros. Il faut rattacher à ces étapes les autres principaux éléments physiques du monde, c'est-à-dire les cadres naturels, les espaces créés par l'homme, la technologie et le temps. C'est ainsi que l'on crée une parfaite orchestration entre le monde et l'histoire.

Voici les étapes structurelles qui tendent à avoir un sous-monde unique (« apparente défaite / liberté temporaire » et « rencontre avec la mort » ne font pas partie des sept étapes structurelles clefs) :

- Faiblesse et besoin
- Désir
- Adversaire
- Apparente défaite / liberté temporaire
- Rencontre avec la mort
- Confrontation finale
- Liberté ou asservissement

• **Faiblesse et besoin** Au début de l'histoire, on présente un sous-monde qui est une manifestation physique de la faiblesse ou de la crainte du héros.

• **Désir** C'est le sous-monde dans lequel le héros exprime son objectif.

• **Adversaire** L'adversaire (ou les adversaires) vit ou travaille dans un lieu unique qui exprime son pouvoir et sa capacité à attaquer la faiblesse du héros. Ce monde de l'adversaire doit également être une version extrême du monde d'asservissement du héros.

• **Apparente défaite / liberté temporaire** L'apparente défaite est le moment où le héros pense à tort qu'il a perdu et que l'adversaire a gagné (nous en discuterons plus en détail dans le chapitre 8). Le monde de l'apparente défaite du héros est en général le plus petit « espace » à ce stade de l'histoire. Les forces de la défaite et de l'asservissement font littéralement pression sur le héros.

Les rares héros qui meurent ou finissent asservis à la fin de l'histoire vivent souvent un instant de liberté temporaire au moment où la plupart des autres héros vivent leur apparente défaite. Cet instant prend généralement la forme d'une utopie se produisant dans un endroit qui serait pour le personnage principal le lieu idéal si seulement il en prenait conscience à temps.

• **Rencontre avec la mort** Lors de cette étape (que nous étudierons également dans le chapitre 8), le héros voyage dans les Enfers ou, dans les histoires plus modernes, a le sentiment soudain qu'il va mourir. Il doit affronter sa mortalité dans un lieu qui représente le déclin, le vieillissement ou la mort.

• **Confrontation finale** La confrontation doit se dérouler dans l'endroit le plus confiné de toute l'histoire. La compression physique crée une sorte d'entonnoir ou d'effet Cocotte-Minute qui permet au conflit final d'atteindre graduellement son apogée, jusqu'à l'explosion.

• **Liberté ou asservissement** Le monde achève son développement détaillé en devenant un lieu de liberté, de mort, ou d'asservissement. Là encore, cet endroit précis doit représenter en termes physiques la fin de la maturation ou du déclin du personnage.

Voici quelques exemples qui vous permettront de mieux comprendre la façon dont fonctionnent les sept étapes visuelles et la façon dont on peut leur rattacher les quatre éléments majeurs – cadres naturels, espaces créés par l'homme, technologie et temps – de l'univers du récit (indiqués en italique).

LA GUERRE DES ÉTOILES

(George Lucas, 1977)

Le monde global et l'arène de l'histoire sont l'espace.

• **Faiblesse et besoin, désir** *Un paysage désertique et sauvage.* Dans ce monde stérile, où l'on a du mal à cultiver la terre, Luke se sent pris au piège. « Je ne pourrai jamais partir d'ici » se plaint-il. L'événement qui déclenche le désir de Luke est un hologramme – une miniature – de la princesse Leia qui appelle à l'aide.

• **Adversaire** *L'Étoile Noire.* La *fantasy* permet d'utiliser des formes abstraites et de les transformer en véritables objets. Ici, le sous-monde de l'adversaire, *l'Étoile Noire*, est une sphère géante. À

l'intérieur, Dark Vador interroge la princesse Leia. Puis les commandants de *l'Étoile Noire* apprennent que l'empereur a dissous les derniers débris de la république, et Dark Vador leur montre la puissance mortelle de la Force.

• **Apparente défaite et rencontre avec la mort** *Un broyeur de déchets qui se referme avec un monstre sous l'eau.* Combinant « apparente défaite » et « rencontre avec la mort », le scénariste George Lucas a placé les personnages dans l'eau avec une créature mortelle sous la surface. Cette pièce n'est pas seulement le plus petit espace qu'on ait pu observer dans l'histoire jusqu'à ce point. C'est un broyeur, ce qui engendre un sentiment de rétrécissement de l'espace et du temps.

• **Confrontation finale** *Tranchée.* Pour paraître réaliste, un combat aérien devrait se dérouler dans un espace ouvert qui permettrait aux pilotes de manœuvrer. Mais Lucas a compris que les meilleures confrontations se déroulent toujours dans des lieux confinés. Il a donc décidé que son héros conduirait son vaisseau dans une longue tranchée, flanquée de deux murs, et a placé le point d'aboutissement du désir du héros, le point faible par où *l'Étoile Noire* peut être détruite, tout au bout de la tranchée. Et comme si tout cela n'était pas suffisant, il a voulu que Luke soit poursuivi par son principal adversaire, Dark Vador. Luke tire, et cette cible minuscule devient le point de convergence de tout le film. Une épopée qui couvre tout l'univers converge finalement vers un seul point.

• **Liberté** *Le hall des héros.* Le succès des guerriers est célébré dans un grand hall où tous les autres guerriers expriment publiquement leur admiration.

LA HORDE SAUVAGE

(histoire originale de Walon Green et Roy N. Sickner, scénario de Walon Green et Sam Peckinpah, 1969)

L'histoire est fondée sur un périple linéaire à travers des territoires désertiques, un décor qui devient de plus en plus aride. L'histoire situe également les personnages dans une société qui traverse un changement fondamental, passant du monde du village à celui de la ville. La nouvelle technologie, qui se manifeste sous la forme d'automobiles et de mitraillettes, est arrivée, et la Horde ignore comment s'adapter à ce nouveau monde.

• **Problème** *Une ville.* L'histoire s'ouvre sur des soldats qui pénètrent dans une ville du Sud-Ouest américain. Mais il s'agit d'une ville dystopique, car les soldats sont en fait des hors-la-loi, et les hommes de loi qui cherchent à les capturer sont pires qu'eux. Les deux groupes se livrent à un combat au cours duquel meurent un grand

nombre d'habitants. La Horde sauvage entre dans la ville pour dévaliser la banque, mais elle a été trahie par l'un de ses membres. Beaucoup d'entre eux ne s'en sortiront pas vivants.

- **Faiblesse et besoin** *Un bar vide*. Après le massacre, les membres de la Horde commencent à se battre entre eux dans un bar vide jusqu'à ce que leur leader, Pike, leur lance un ultimatum : rester soudés ou mourir. Leur problème empire lorsque les membres de la Horde découvrent que les pièces d'argent qu'ils ont dérobées à la banque sont sans valeur.

- **Désir** *Un feu de camp*. Étendu devant un feu de camp, Pike confie à son second, Dutch, son désir : il voudrait faire un dernier grand coup avant de se retirer. Dutch met tout de suite le doigt sur la vacuité de ce désir en demandant : « Te retirer pour faire quoi ? » Cette réplique préfigure le développement de l'ensemble de l'histoire, qui est un passage de l'asservissement à la mort en passant par un asservissement pire encore.

- **Liberté temporaire** *Sous les arbres*. Bien que le développement général de *La Horde sauvage* corresponde à un passage de l'asservissement à la mort, les scénaristes ont utilisé au milieu de l'histoire la technique du lieu utopique. La Horde fait une halte dans le village mexicain où est né l'un de ses membres. C'est le seul et unique lieu de convivialité de toute l'histoire. Sous les arbres, des enfants jouent. C'est dans ce lieu arcadien que les marginaux de la Horde devraient vivre. Mais ils s'en vont, et meurent.

- **Rencontre avec la mort** *Un pont*. Là encore, cette étape se déroule dans le plus petit espace que l'on ait pu observer jusqu'à ce point, c'est-à-dire un pont. Si les membres de la Horde arrivent à passer de l'autre côté, ils seront libres, au moins temporairement. S'ils n'y parviennent pas, ils mourront. Les scénaristes ont ajouté à la technique du rétrécissement de l'espace celle du rétrécissement du temps : sur le pont, la dynamite est déjà allumée quand les membres de la Horde restent bloqués en essayant de traverser.

- **Confrontation finale** *Les arènes de Mapache*. Une confrontation si grande et si violente devrait presque inmanquablement se dérouler dans un vaste espace ouvert. Mais les scénaristes de ce film ont compris qu'une bonne confrontation ne pouvait avoir lieu qu'entre des murs, dans un espace aussi restreint que possible, afin d'obtenir un maximum de compression. Les quatre derniers membres de la Horde entrent donc dans un colisée, rempli de centaines d'adversaires. Quand la Cocotte-Minute explose, c'est l'une des plus grandes batailles de l'histoire du cinéma.

- **Asservissement ou mort** *Une ville fantôme balayée par le vent*. L'histoire ne se contente pas de s'achever sur la mort des personnages principaux. C'est toute la ville qui est détruite. Pour accroître le

sentiment de dévastation, les scénaristes ont ajouté un élément : le vent.

LE CHANT DU MISSOURI

(roman de Sally Benson, scénario d'Irving Brecher et Fred F. Finklehoffe, 1944)

L'arène générale de l'histoire est l'Amérique des petites villes ; elle est centrée sur une seule grande maison. En situant leur histoire au tournant du siècle, les scénaristes ont placé les personnages dans une société passant de la petite ville à la grande cité. La structure narrative est fondée sur les quatre saisons et utilise le lien classique entre changement des saisons et chute puis ascension d'une famille.

• **Liberté** *Été dans la maison chaleureuse.* La scène d'ouverture nous présente un monde utopique, un parfait équilibre entre le territoire, les populations et la technologie. Les voitures à cheval et les automobiles coexistent sur une allée bordée d'arbres. Un petit garçon se dirige à bicyclette vers la grande maison à pignon, nous y pénétrons avec lui, en commençant par la plus chaleureuse et la plus conviviale de toutes les pièces : la cuisine. Les scénaristes ont construit le sentiment de communauté – une utopie au sein de la maison – en faisant chanter à l'une des filles de la famille la chanson du titre (*Meet Me in St. Louis*¹¹) alors qu'elle monte les escaliers. Cette technique leur permet d'établir les bases de la comédie musicale, de montrer au public les détails de l'espace principal de l'histoire et de lui présenter la plupart des personnages secondaires.

La petite fille passe alors la chanson, comme le témoin dans un relais, à son grand-père, qui se dirige vers une autre partie de la maison. Cette technique tend à renforcer le sentiment de communauté, en nous présentant davantage de personnages, mais aussi en nous montrant qu'il s'agit d'une grande famille, de trois générations, qui vivent sous le même toit. Après nous avoir présenté les personnages secondaires, la chanson principale et les coins et recoins de la maison chaleureuse, les scénaristes nous postent à la fenêtre, où nous faisons connaissance avec l'héroïne, Esther, qui, de sa jolie voix, chante la chanson du titre en montant les marches du perron.

En harmonie avec le monde utopique, l'héroïne, Esther, est heureuse au début de l'histoire. Elle n'a pas encore de faiblesse, de besoin ni de problème, mais elle est vulnérable à l'attaque.

• **Faiblesse et besoin, problème, et adversaire** *Automne dans la maison terrifiante.* À la saison suivante, l'automne, la maison chaleureuse a pris des airs terrifiants. Ce qui est certain, c'est que la maison et la saison sont en adéquation avec Halloween, la fête qui

rend hommage aux morts. C'est également le début du déclin de la famille, qui s'émiette, ironiquement à cause du départ possible des deux filles en âge de se marier mais aussi parce que l'adversaire, le père, a décidé que la famille devrait quitter la petite ville de St. Louis pour s'installer dans la grande cité de New York.

Les scénaristes utilisent Halloween pour étendre leur critique à la société elle-même, au-delà des limites de cette famille. Les deux petites filles qui s'apprêtent à faire la tournée des bonbons font courir des rumeurs sur l'un de leurs voisins, qui, d'après elles, empoisonne les chats. Plus tard, la cadette, Tootie, prétend à tort que le petit ami d'Esther a abusé d'elle. C'est le côté sombre de la vie dans une petite ville, où mensonges et rumeurs peuvent détruire n'importe qui en un instant.

• **Apparente défaite** *Hiver dans la maison sinistre*. Avec l'hiver, la famille atteint son point le plus bas. Les bagages sont faits et on s'apprête à partir. Esther chante à Tootie une chanson triste ; elle espère un Noël plus heureux l'année suivante : « Un jour, si le destin le permet, nous serons de nouveau réunis. En attendant, nous devons nous débrouiller comme nous le pouvons. » Cette communauté familiale est sur le point de se désagréger et de mourir.

• **Nouvelle liberté** *Printemps dans la maison chaleureuse*. Comme toute comédie musicale, l'histoire s'achève au moment où les héros traversent la crise – le père décide que la famille doit rester à St. Louis. La communauté familiale renaît au printemps. Il n'y a pas un, mais deux mariages, et la famille, désormais plus nombreuse encore, se dirige joyeusement vers la Foire internationale. Cette foire est un nouveau sous-monde, une utopie temporaire et une vision de l'avenir de l'Amérique en miniature conçue pour montrer à cette famille, et au public, que l'on peut avoir des perspectives individuelles sans détruire la communauté, « ici même, dans notre jardin ».

LA VIE EST BELLE

(nouvelle, *The Greatest Gift*, de Philip Van Doren Stern, scénario de Francis Goodrich, Albert Hackett et Frank Capra, 1946)

Cette *fantasy* sociale élaborée, qui représente l'un des meilleurs exemples de connexion entre le récit et son univers, est conçue pour permettre au public de voir, et de comparer de façon très détaillée, deux versions différentes d'une même ville. Cette petite ville est une miniature de l'Amérique, et ses deux versions sont fondées sur des ensembles de valeurs différents mais tous deux centraux dans la vie des Américains.

L'arène est Bedford Falls, une petite ville animée aux bâtiments peu élevés, d'où on peut faire coucou par la fenêtre à un ami qui passe dans la rue. La fête de Noël est l'une des fondations de l'histoire,

même si elle suit plutôt la philosophie de Pâques en faisant de la « mort » et de la renaissance de son héros la principale base de sa structure.

• **Faiblesse et besoin** *Nuit, Bedford Falls vu du ciel*. L'histoire débute avec un narrateur omniscient qui parle à la troisième personne (un ange) et est ensuite portée par un véritable personnage, l'ange Clarence. Clarence a une faiblesse : il n'a pas encore ses ailes. C'est en aidant George qu'il pourra combler son besoin. La faiblesse et le problème de George, c'est que son désespoir l'a mené au bord du suicide. Ce cadre est conçu pour permettre au public de voir une version concise du passé de George et de placer côte à côte les deux différentes versions de la ville.

Le sous-monde de ces deux faiblesses, celle de Clarence et celle de George, est une vision divine de l'arène : la ville vue du ciel. La nuit est une manifestation physique des éléments religieux de l'histoire.

• **Désir** *La maison d'enfance chaleureuse de George et la maison déserte où il fait un vœu avec Mary*. Après des études supérieures, George vit dans le bourdonnement domestique de la maison familiale avec son père, sa mère, son frère et Annie, la bonne. Son père est un homme bienveillant et il y a beaucoup d'amour entre lui et son fils. Mais George est pressé de quitter la petite ville oppressante. Il explique son objectif à son père : « Tu sais... ce dont je t'ai toujours parlé – construire des choses... concevoir de nouveaux bâtiments – créer des villes modernes. » Cette scène met l'étape structurelle de l'histoire et le sous-monde visuel auquel elle est associée en conflit (en général, le sous-monde correspond à l'étape). La maison chaleureuse montre ce à quoi peut ressembler une famille aimante. Mais l'intense désir de partir de George évoque l'oppression du monde des petites villes, en particulier celles qui sont contrôlées par des tyrans.

George exprime de nouveau son désir au moment où il rentre chez lui avec Mary après être tombé dans la piscine lors du bal. Les deux personnages observent une vieille maison abandonnée sur une colline – la maison terrifiante – qui, pour George, est le symbole même de tous les aspects négatifs de la vie dans une petite ville. Il lui jette une pierre et dit à Mary : « Je vais secouer de mes pieds la poussière de cette petite ville minable et partir à la découverte du monde... puis je vais construire des choses. » Bien sûr, il finit par vivre dans cette maison, que sa femme tente de rendre confortable et chaleureuse. Mais dans son esprit, cette demeure est hantée ; elle est sa tombe.

• **Adversaire** *La banque et le bureau de Potter*. Henry Potter est « l'homme le plus riche et le plus vil de tout le comté ». Lorsque Clarence l'aperçoit pour la première fois, conduisant sa sublime

voiture à cheval, il demande : « Qui est-ce ? Un roi ? » Potter est l'ennemi de George et de son entreprise de prêts à la construction, car il s'agit là des deux seules choses qui l'empêchent de posséder l'ensemble de la ville. C'est à partir de son repaire, sa banque, que Potter exerce son contrôle sur la ville.

• **Apparente défaite** *Pont de Bedford Falls*. George vit son apparente défaite au moment où il doit affronter la honte de la faillite à cause d'Oncle Billy, qui a perdu 8 000 dollars. George marche jusqu'au milieu du pont sous la neige et le vent. Dans cet étroit lieu de passage, il décide de mettre fin à ses jours.

• **Rencontre avec la mort** *Pottersville, ville dystopique de l'adversaire*. L'ange Clarence montre à George ce qu'aurait été la ville s'il n'avait jamais vécu et n'avait ainsi pas pu contrer l'influence de Potter. Potter croit aux affaires, à l'argent, au pouvoir et à l'asservissement de l'homme moyen. George commence donc son long périple dans les Enfers de Pottersville, une parfaite représentation des valeurs de Potter.

Le détail de ce sous-monde, *écrit* dans le scénario, est grandiose, et l'ensemble de la séquence se déroule pendant l'errance de George. La rue principale est un alignement de bars, de boîtes de nuit, de magasins de vente d'alcool et de salles de billards sur lequel résonne une musique jazzy dissonante (il faut noter que cette vision du monde peut plaire à certains d'entre nous). Comme on peut le lire dans le script, « la petite ville sage et calme est devenue foncièrement un village frontalier ».

Contrairement à Bedford Falls, la ville selon Potter est dénuée de sens de la communauté. Personne ne reconnaît George et personne ne connaît personne. Et, plus important encore, tous les personnages secondaires, qui ont été présentés de façon très détaillée auparavant, sont devenus leur pire version possible. Le contraste avec leurs précédents moi est sidérant, mais crédible. Ernie, le cocher, pourrait vivre une version sombre de sa vie. Mr Gower, le pharmacien, pourrait être un clochard. La mère de George pourrait être une femme odieuse tenant une pension. Cela laisse entendre que chacun d'entre nous est un éventail de possibilités et que le meilleur ou le pire de nous-mêmes dépend du monde dans lequel nous vivons et des valeurs auxquelles nous croyons.

George achève son voyage à Pottersville – et sa longue rencontre avec la mort – dans un cimetière, sous la neige, la nuit. Il aperçoit la tombe de son frère et échappe de peu aux balles tirées par un policier. Il revient alors à son point de départ, le pont, le lieu de transition où il était sur le point de mettre fin à ses jours.

• **Liberté** *Bedford Falls, ville utopique du héros*. Quand George découvre qu'il est vivant, il éprouve l'intense sentiment de libération

que l'on ressent lorsque l'on prend conscience de la valeur de sa propre vie, et, mieux encore, de ce que l'on a réussi à accomplir en tant qu'être humain. Les prises de conscience de ce type sont toujours très profondes. Dans un moment d'ironie intense mais éclairante, il parcourt tout heureux, la rue principale de la ville qui, quelques heures auparavant, l'avait presque poussé au suicide. La ville est restée la même, mais la rue toute simple bordée d'arbres et d'entreprises familiales est devenue un pays des merveilles hivernal. Cette ville que George considérait comme ennuyeuse, il la voit désormais comme une utopie, car il s'agit d'une communauté dont les membres se soucient les uns des autres. La vieille maison froide, il y a peu hantée et étouffante, est devenue chaleureuse, car c'est là que vivent sa famille et les gens qui l'aiment, et cette maison est bientôt remplie de tous les personnages secondaires dont il a amélioré la vie et qui sont heureux à présent de lui rendre la pareille.

La Vie est belle propose un accord très étroit entre l'histoire et son monde visuel. Contrairement aux grands mondes sensationnels des *fantasies* telles que *Le Seigneur des anneaux* ou les « Harry Potter », les techniques visuelles de ce film s'appuient sur le cadre de la banlieue *middle class* de l'Amérique du milieu du siècle (*Big* en est un exemple plus récent). *La Vie est belle* est une excellente *fantasy* sociale. Elle se situe au même niveau que celles de Twain ou de Dickens, dont elle s'est d'ailleurs inspirée.

Il est parfaitement possible d'emprunter à d'autres auteurs, mais il faut le faire de façon ludique. Les références doivent être légères. Les gens qui les connaissent apprécieront. Ceux qui les ignorent profiteront de la texture qu'elles ajoutent à l'histoire. Dans *La Vie est belle*, l'ange qui sauve George est prénommé Clarence, nom qui rappelle celui de l'allié dans *Un Yankee à la cour du roi Arthur* de Twain. Clarence est en train de lire *Les Aventures de Tom Sawyer* au moment où on lui demande d'agir. Et bien sûr, l'histoire peut être considérée comme une version américaine d'*Un chant de Noël* de Dickens, mêlée à une forte dose de *David Copperfield*.

Notez bien que vous pouvez vous inspirer de beaucoup de choses, y compris pour le principe directeur de votre histoire. Mais dans ce cas, vous devez néanmoins modifier l'idée originelle pour la rendre unique. Votre public appréciera ce tour de maître, même s'il n'en a pas pleinement conscience. *La Vie est belle* n'est pas l'histoire d'un vieil Américain bougon qui verrait le Noël passé, présent et futur dans la ville de New York. C'est celle d'un Américain moyen dont la vie est mise à nu et qui voit ce que sa ville natale serait devenue s'il n'était jamais venu au monde. C'est là une excellente modification du principe directeur d'*Un conte de Noël*. Vous serez peut-être surpris

d'apprendre que *La Vie est belle* n'a pas rencontré de succès au moment de sa sortie. Bien qu'elle soit très sentimentale, cette satire sociale était peut-être trop sombre pour le grand public de son époque. Mais avec le temps, l'excellence du film, en particulier dans la manière de connecter personnages et univers du récit, a fini par gagner le cœur des foules.

BOULEVARD DU CRÉPUSCULE

(Charles Brackett, Billy Wilder et D. M. Marshman Jr, 1950)

Boulevard du Crépuscule est la satire cinglante d'un royaume moderne dont les souverains sont les stars de cinéma. Ces rois et reines vivent et meurent en vendant de la beauté. Ce film plaît plus particulièrement encore aux gens qui connaissent l'art de la narration – non seulement parce que son personnage principal est le conteur moderne, un scénariste, mais aussi parce que son monde visuel évoque toutes sortes de formes d'histoires et de références. Nous ne pouvons présenter ci-dessous que quelques-unes des techniques d'univers du récit présentes dans ce scénario brillant.

Le monde global de l'histoire est Hollywood, que les scénaristes dépeignent comme un royaume peuplé de courtisans et d'une foule de serfs laborieux. En utilisant un narrateur en voix off qui est lui-même scénariste, les auteurs du film se sont donné la possibilité d'effectuer toutes sortes de connexions littéraires avec l'univers du récit.

• **Problème** *Un appartement à Hollywood.* Le scénariste Joe Gillis, qui manque de travail et d'argent, vit dans un appartement décrépit. Il fait également partie des scénaristes de l'« usine » de Hollywood, et « pond deux histoires par semaine ». Ses problèmes empirent quand deux hommes arrivent chez lui pour saisir sa voiture.

• **Faiblesse et besoin, adversaire** *La villa décrépite et sa piscine.* En voyant la villa décrépite – la maison terrifiante – de Norma Desmond pour la première fois, Joe pense que ce sous-monde secret vient de le sauver. Il va pouvoir cacher sa voiture, réécrire l'horrible scénario de Norma, et gagner beaucoup d'argent. Mais il vient d'entrer dans le sous-monde de l'adversaire, un monde dont il ne pourra jamais s'échapper. Ce monde va le piéger en alimentant sa faiblesse majeure, l'appât du gain.

Voici comment Joe, le scénariste, décrit ce monde :

C'était une grande maison blanche éléphantesque. Le genre de bâtiment que les cinglés du cinéma faisaient construire dans les Années folles. Les maisons négligées ont toujours l'air triste. Et celle-ci était plus que négligée. C'était comme cette vieille femme dans *Les Grandes Espérances*, cette Miss Havisham, avec sa robe de mariée moisie, et son voile déchiré, qui en voulait au monde entier, parce qu'on l'avait poussée dehors.

En se réfugiant dans la maison d'invité, Joe passe devant des vignes et des ronces, exactement comme le Prince dans *La Belle au bois dormant*. Par la fenêtre, il observe la piscine vide pleine de rats. Les symboles de mort et de sommeil sont partout présents dans ce monde.

• **Adversaire, et apparente défaite** *La maison revitalisée, Joe capturé à la piscine*. Ce monde de contes de fées, avec sa maison hantée, ses ronces, et sa Belle au bois dormant, est également la demeure d'un vampire. Alors que Joe s'enfonce de plus en plus profondément dans le piège de la vie facile, Norma et la maison reviennent à la vie. La piscine est désormais propre et remplie d'eau, et, quand Joe en sort, Norma, revigorée par ce sang neuf, sèche à l'aide d'une serviette le jeune homme qu'elle s'est offert, comme s'il s'agissait de son bébé.

• **Confrontation finale, mort** *Coups de feu à la piscine*. La confrontation est brève et déséquilibrée : Norma tire sur Joe quand il essaie de la quitter. Il tombe dans la piscine. Le vampire a fini par le tuer.

• **Asservissement de l'adversaire** *Norma dans l'escalier s'enfonçant dans la folie*. Avec une adversaire si humaine, *Boulevard du Crépuscule* ne pouvait pas s'arrêter à la mort du héros. L'adversaire s'enfonce littéralement dans la folie. Elle a perdu toute capacité à distinguer le rêve de la réalité et est à la fois son personnage – « Là, en bas, ils attendent la princesse » – et une actrice qui joue dans un nouveau film de Hollywood. Devant les caméras des journalistes, Norma descend le grand escalier du « palace » dans un profond sommeil dont aucun prince ne pourra jamais la réveiller.

ULYSSE

(James Joyce, 1922)

On pourrait au départ éprouver quelques réticences à utiliser l'*Ulysse* de Joyce pour étudier les techniques de narration, et ce précisément parce que beaucoup de gens le considèrent comme le plus grand roman du ^{xx}e siècle. Son incroyable complexité pourrait sembler trop difficile à saisir pour les simples auteurs mortels que nous sommes, et ses références et techniques intentionnellement obscures pourraient passer pour des modèles totalement inadaptés pour ceux qui souhaitent écrire des histoires populaires sous forme de scénarios de films ou de séries télé, de romans ou de pièces.

Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Si Joyce était sans doute, par nature, incroyablement doué pour l'écriture, il était également l'un des auteurs les mieux *formés* de l'histoire. Et s'il a choisi d'utiliser cette formation pour écrire avec une complexité que vous êtes en droit de vouloir éviter, on peut dire que, pour toutes

sortes de raisons légitimes, les techniques qu'il a utilisées peuvent être appliquées de façon universelle à toute histoire, quel que soit son mode d'expression.

Ulysse est le roman du romancier. Son second personnage principal, Stephen, est un homme qui s'efforce de devenir un grand écrivain. Joyce s'est servi d'un éventail de techniques plus large et plus élaboré que tous ceux qui ont pu être utilisés dans toutes les œuvres jamais écrites (mis à part, peut-être, *Finnegans Wake* de Joyce, mais comme personne ne l'a vraiment lu du début jusqu'à la fin, on peut dire que cela ne compte pas). Par bien des aspects, Joyce a mis au défi les autres écrivains, un peu comme s'il leur disait : « Êtes-vous capable de comprendre ce que j'ai fait et êtes-vous capable de le faire à votre tour ? » Pourquoi ne pas essayer de relever son défi ?

L'histoire étant une version moderne de *L'Odyssée*, elle est une combinaison de mythe, de comédie et de drame. L'arène globale est la ville de Dublin, mais ironiquement l'histoire est avant tout située non dans une maison mais « sur la route ». Comme dans tout mythe, le principal héros, Leopold Bloom, entreprend un voyage et retourne chez lui. Mais comme il s'agit d'un mythe comique, ou d'une « parodie d'épopée », aucun apprentissage ne semble émerger au retour du héros.

Comme beaucoup d'autres histoires très élaborées, *Ulysse* se déroule au moment de changement d'ère que représente le tournant du siècle, au moment du passage de la petite ville à la grande cité. Dublin comporte de nombreux éléments de la petite ville, mais aussi beaucoup d'éléments de la grande cité – voire de la cité moderne et oppressive. Dès le départ, nous sommes plongés dans la culpabilité qui est si commune aux histoires situées dans les petites villes : Stephen a un colocataire qui lui reproche de ne pas avoir prié auprès du lit de mort de sa propre mère.

Le principal héros, Bloom, est à la fois le héros ordinaire de la grande cité et le *loser* de la grande cité moderne et oppressive. Si *Ulysse* est un guerrier frustré, Bloom est un Monsieur Tout-le-monde frustré. C'est le vagabond de Charlie Chaplin, le Charlie Brown de Charles Schulz, le George Costanza de *Seinfeld*. C'est également un cocu timide qui sait que sa femme a un amant mais ne fait rien pour mettre un terme à la situation. Par bien des aspects, l'univers du récit de Joyce n'est pas construit sur la combinaison habituelle d'éléments. Si Dublin, par exemple, est une cité oppressive, ce n'est pas à cause de la technologie envahissante, ni de l'asservissement du futur, mais à cause du carcan du passé, en particulier de l'empire britannique et de l'Église catholique.

En plus de se servir du mythe de *L'Odyssée* et du changement de société, Joyce a construit la structure de son histoire sur la technique

de la journée de vingt-quatre heures. Le temps circulaire est en adéquation avec l'espace circulaire du mythe et de la comédie, ce qui permet à Joyce de mieux définir la qualité ordinaire de son héros et de comparer et mettre en évidence les actions d'un vaste réseau de personnages dans la ville.

Joyce utilise également la journée de vingt-quatre heures pour établir l'opposition des personnages entre son principal héros et son héros secondaire. Les trois premières sections de l'histoire, qui suivent les pas du héros secondaire, Stephen, se déroulent entre 8 heures du matin et environ midi. Puis Joyce revient au point de départ, 8 heures du matin, pour suivre les pas de son héros principal, Bloom. Cette comparaison temporelle pousse constamment le lecteur à chercher à imaginer ce que ces deux hommes font à peu près au même moment, et Joyce établit un certain nombre de parallèles entre eux afin d'aider le lecteur à les comparer.

Joyce a été le créateur de plusieurs techniques permettant de dépeindre les personnages secondaires du monde de son histoire. Comme une grande partie de son thème a trait au caractère asservissant de ce monde, il a attribué à beaucoup de personnages secondaires une faiblesse et un besoin spécifiques. Il s'agit en général de variations sur le thème des liens trop étroits qui les unissent à l'Église catholique, ainsi que de la domination exercée sur eux par l'Angleterre. Ou bien ces personnages ont trop foi dans les héros du passé de l'Irlande et en ses stéréotypes confortables, mais au bout du compte débilatants.

Le réseau de personnages d'*Ulysse* figure parmi les plus détaillés de l'histoire de la narration. À côté des personnages fictionnels clefs, on trouve un certain nombre de « véritables » personnes qui vivaient à Dublin à l'époque à laquelle se déroule l'histoire, c'est-à-dire en 1904. Et au milieu de ces « véritables » personnes, on trouve de nombreux personnages fictionnels ayant déjà été utilisés par Joyce dans d'autres récits (en particulier dans son recueil de nouvelles, *Les Gens de Dublin*). Tout cela tend à conférer à l'univers du récit une riche texture réaliste, enracinée au plus profond de l'histoire, car chacun de ces personnages réels ou imaginés possède un caractère et une histoire détaillés qui ont déjà été définis, que les lecteurs soient ou non familiers avec eux.

Joyce est extrêmement doué pour connecter les étapes structurelles clefs aux sous-mondes visuels de l'histoire. En modelant un périple moderne à travers la ville sur les voyages d'*Ulysse*, Joyce a pu créer des sous-mondes identifiables au sein d'une ville amorphe. Cette technique lui a également permis, malgré la complexité de l'histoire, d'imprégner chaque sous-monde de l'essence d'une ou deux des étapes structurelles principales. Le lecteur se sent ainsi plus à l'aise dans les flux et reflux de cette grande épopée, et, malgré le tour

complexe que peuvent prendre les choses, les lignes psychologiques et morales des deux personnages principaux sont toujours mises en évidence.

Vous trouverez ci-dessous un petit résumé des étapes structurelles majeures de l'histoire, ainsi que les sections de *L'Odyssée* sur lesquelles elles s'appuient (entre parenthèses) et les sous-mondes de Dublin dans lesquelles elles se déroulent (en italique).

• **Faiblesse et besoin, problème, adversaire et spectre de Stephen** (Télémaque) *La tour Martello*. Il est 8 heures du matin dans un appartement de la tour Martello qui surplombe la plage de la baie de Dublin. Stephen Dedalus est un jeune homme perturbé. Il vient de rentrer de Paris, où il tentait de devenir écrivain, à cause de la mort de sa mère. Il est désorienté et doute de lui-même. Il se sent aussi atrocement coupable d'avoir refusé d'exaucer le dernier souhait de sa mère, qui voulait qu'il prie pour elle. Comme le fils d'Ulysse, Télémaque, il se demande qui est son véritable père et où il se trouve. Son colocataire, Buck Mulligan, qui est en apparence son ami mais en réalité son ennemi, lui reproche d'avoir refusé de prier pour sa mère.

Cette maison-tour, que Joyce met en parallèle avec le château de Hamlet, est une prison pour le sensible Stephen, qui la partage avec Mulligan, le tyran, et l'Anglais hautain qu'est Haines. Bien que Stephen paie le loyer, il laisse Mulligan lui emprunter la clef de l'appartement.

• **Faiblesse et besoin, problème et spectre de Stephen** (Nestor) *L'école de Deasy*. Alors qu'il souhaite devenir écrivain, Stephen est forcé d'enseigner, pour un bien maigre salaire, dans une école de garçons. La salle de classe, avec ses élèves bruyants et roublards, le déprime et lui rappelle les spectres de son passé. Pour l'artiste en puissance qu'est Stephen, cette école est un piège.

• **Faiblesse et besoin, problème et spectre de Stephen** (Protée) *La plage de Sandymount*. Stephen parcourt la plage, où il aperçoit des images de naissance et de mort, ainsi qu'un bateau à trois mâts qui lui évoque la crucifixion. Il a du mal à faire la différence entre la réalité et les apparences, entre ce qu'il doit devenir et ce que les autres veulent faire de lui. Là encore, il s'interroge sur l'identité de son véritable père.

• **Faiblesse et besoin, problème et désir de Bloom** (Calypso) *La cuisine et la boucherie de Bloom*. À 8 heures, Leopold Bloom est en train de préparer le petit déjeuner de sa femme, Molly, qui dort encore. Ulysse a été asservi par une femme, Calypso, pendant sept ans. Bloom est asservi par son épouse. Mais c'est un asservissement qu'il s'est lui-même imposé. Étrange et isolé, Bloom est devenu en quelque sorte

étranger à Molly, sur un plan à la fois sexuel et émotionnel. Il a besoin d'être profondément accepté et aimé.

Dans la cuisine et la boucherie, Bloom montre son attirance pour les plaisirs charnels, c'est-à-dire la cuisine, les femmes et le sexe. Comme Stephen, Bloom quitte sa maison sans prendre sa clef.

• **Faiblesse et besoin, problème et désir de Bloom** (Les Lotophages) *Une rue sur le chemin de la poste et de la pharmacie*. Bloom préférerait esquiver ses problèmes ou, comme les Lotophages, les oublier complètement. À l'instar de Stephen, Bloom est passif et désœuvré. Tout au long de l'histoire, il éprouvera de nombreux désirs futiles qui ne le mèneront nulle part. À la poste, il regrette sa correspondance avec une femme nommée Martha, mais d'un autre côté il ne compte pas dépasser cet échange de mots et consommer cette relation. À la pharmacie, monde des drogues médicinales, le désir de Bloom est de s'évader et de surmonter sa solitude.

• **Adversaires, et spectres** (Hadès) *Voyage en voiture à travers les rues de la ville pour se rendre au cimetière*. Bloom rejoint des hommes qu'il considère comme ses amis et prend part à un cortège funéraire. Mais ces hommes le traitent comme un étranger. Ils croisent Blazes Boylan. Bloom sait que cet homme va coucher avec sa femme un peu plus tard dans la journée. Tel Ulysse aux Enfers, Bloom se souvient du suicide de son père et de la mort de son petit garçon, Rudy, dix ans auparavant.

• **Désir, et adversaires** (Éole) *Bureau d'un journal*. Au cours de l'une de ses aventures, Ulysse est poussé par des vents favorables vers sa maison, quand l'un de ses compagnons ouvre le sac contenant les vents contraires qu'Éole, le dieu du vent, avait pris soin d'enfermer.

Bloom, le voyageur moderne, vend des journaux publicitaires. À son bureau, il essaie de faire une vente, mais arrivé tout près du but, il échoue à cause de son patron. Il est également contraint d'écouter une bande de fanfarons qui cherchent à l'humilier et font des commentaires mal avisés sur le soi-disant passé glorieux de l'Irlande.

• **Univers du récit, adversaire, et spectre** (Lestrygons) *Les rues de Dublin, le restaurant du Burton Hotel, le pub Davy Byrne's, le National Museum*. Cette odyssée miniature (et l'œuvre de Joyce compte beaucoup de miniatures) est une représentation de Bloom marchant au cœur de Dublin, avec de nombreux détails sur les habitants et les événements quotidiens de ce monde.

Au *Burton Hotel*, Bloom est écœuré par la façon dégoûtante qu'ont certains habitués de manger ; il est contraint de partir. Comme Bloom accomplit un périple et comme il s'agit d'un homme qui cherche à éviter la confrontation, son principal adversaire, Boylan, n'est pas matériellement présent. Il n'y a pas de conflit direct. Mais Boylan est toujours dans l'esprit de Bloom. Au pub *Davy Byrne's*, Bloom regarde

la pendule et réalise que le rendez-vous galant de Molly et de son ennemi aura lieu deux heures plus tard.

À la fin de cette section, Bloom aperçoit Boylan dans la rue. Il se glisse dans le musée pour éviter de lui parler mais doit ensuite feindre de s'intéresser aux fesses de statues de déesses grecques pour éviter de se faire prendre.

• **Adversaires, et prise de conscience de Stephen ; adversaire de Bloom** (Charybde et Scylla) *La Bibliothèque nationale*. À la bibliothèque, lieu de l'esprit, le théorique et artistique Stephen expose ses théories sur Shakespeare à l'élite intellectuelle de Dublin. Mais tout comme Bloom, Stephen est un étranger qui n'a pas été invité. Buck Mulligan arrive et se moque de nouveau de lui. Stephen a une importante prise de conscience : le fossé qui le sépare de Mulligan est un abîme, et il va dès à présent cesser de le considérer comme un ami.

À la bibliothèque, Bloom a lui aussi des problèmes avec Shakespeare et ses partisans. Mulligan l'a vu se glisser dans le musée et se moque du profond intérêt qu'il semblait porter aux fesses des déesses.

• **Univers du récit** (Rochers Errants) *Les rues de Dublin*. La section des Rochers Errants est l'intégralité de l'univers du récit d'*Ulysse* en miniature, au cœur même de l'ouvrage. Joyce prend le temps de définir, de façon parfois comique et parfois triste, un certain nombre de personnages secondaires de la ville sur le trajet de leur propre odyssee quotidienne.

• **Faiblesses et besoin, adversaire, apparente défaite de Bloom** (Sirènes) *Le bar de l'Ormond Hotel*. Telles les sirènes qui séduisent les marins et les poussent à la mort en chantant, deux barmaids taquinent Bloom au bar de l'*Ormond Hotel*. Les chansons irlandaises sentimentales qu'il y entend lui font du mal car elles lui rappellent son fils perdu et ses problèmes avec Molly. Bloom connaît le moment exact où Blazes Boylan va entrer chez lui et il sait qu'il approche. Bloom a atteint le point le plus bas de sa chute, ce qui met en valeur sa solitude et son profond sentiment d'aliénation.

• **Adversaire** (Cyclopes) *Le pub Barney Kiernan's*. Dans le pub *Barney Kiernan's*, Bloom tient tête au « Citoyen », un nationaliste irlandais. Ironiquement, Bloom sait qu'à ce moment précis, Boylan, son adversaire principal, est en train de coucher avec sa femme. Mais même durant cette courte phase, l'une des plus héroïques de l'histoire, Bloom a peine à dissimuler ses faiblesses. Il passe pour un « Monsieur Je-sais-tout », un pénible fanfaron donneur de leçons.

Le bar où Bloom est confronté à l'un de ses plus grands adversaires, le « Citoyen », ressemble à une caverne. Et au fil de la section, ce lieu semble de plus en plus sombre, violent et rempli de haine.

• **Adversaire, et dynamisme narratif** (Nausicaa) *La plage de Sandymount*. Sur la plage même où Stephen se promenait quelques heures auparavant, Bloom aperçoit une jolie femme dont les atouts physiques le tentent tellement qu'il en vient à se masturber. Mais ce n'est là qu'une autre fausse alliée, et ce moment n'est qu'une autre digression, une diversion conçue pour empêcher Bloom de se reconnecter avec sa femme.

• **Dynamisme narratif et prise de conscience de Bloom ; adversaire de Stephen** (troupeaux d'Hélios) *La maternité du National Hospital, le pub Burke's, les rues de Dublin*. Bloom se rend à l'hôpital pour aller voir Mrs Purefoy, qui tente depuis trois jours de mettre au monde son bébé.

Stephen a bu avec des amis, et au pub *Burke's* il continue à gaspiller encore son argent pour payer des verres sans en avoir les moyens. Il se bat avec Mulligan, se blesse à la main puis se rend dans une maison close.

Bloom commence à s'intéresser à Stephen et décide de rester avec lui pour veiller sur lui. Bloom, homme passif et désœuvré, qui n'avait jusqu'ici été mû que par de petits désirs restés pour la plupart inassouvis, a désormais un véritable dynamisme narratif, qui consiste à trouver un fils. Ce sera Stephen, le fils de son ami.

• **Adversaire, prise de conscience et décision morale de Stephen ; dynamisme narratif et décision morale de Bloom** (Circé) *La maison close*. Dans la section de Circé (qui correspond à celle de *L'Odyssée* où les hommes sont changés en cochons), Stephen, ivre, entre dans une maison close. Sa mère lui apparaît dans une hallucination et essaie d'accroître sa culpabilité pour le faire retourner à l'église. Stephen refuse ce mode de vie et brise un lustre avec sa canne (son épée), se débarrassant enfin du passé qui l'a tenu prisonnier pendant si longtemps.

Bloom entre dans la maison close pour aller chercher Stephen avec une intense détermination. Il défend Stephen contre la maquerelle, Bella Cohen, qui essaie d'escroquer le jeune homme en lui demandant des dédommagements exorbitants pour le lustre. Ironiquement, c'est en s'appuyant sur le chantage que Bloom accomplit son action la plus morale de la journée : il menace Bella de révéler publiquement qu'elle s'est servie de la prostitution pour envoyer son fils à Oxford.

• **Prise de conscience limitée, et seconde décision morale des deux hommes** (Eumée) *Le café Fitzharris*. Les deux hommes se dirigent vers un petit café. Depuis sa prise de conscience à la maison close, Stephen sait ce qu'il doit faire de son avenir. Il prête de l'argent à un homme et lui dit que son poste de professeur sera bientôt disponible.

Dans le café, Bloom et Stephen discutent longuement de nombreux sujets. Mais s'ils vivent un moment de communion, ils sont au bout du compte trop différents pour que leur amitié survive à cette nuit. Bloom est trop pratique, trop philistin pour la personnalité extrêmement artistique et théorique de Stephen.

Le dynamisme narratif de Bloom change de nouveau au moment où il se demande s'il est ou non capable de revenir vers Molly, de rentrer chez lui, dans son foyer. Bien qu'il craigne la colère de son épouse, il décide d'emmener Stephen avec lui : « Tu peux t'appuyer sur moi », lui dit-il. Si *Ulysse* est plus complexe d'un point de vue psychologique et moral que la plupart des autres histoires, c'est entre autres parce que la décision morale de Bloom n'est pas totalement altruiste. Bloom pense que Stephen pourra l'aider à écrire une publicité. Il croit aussi que le jeune homme pourra lui procurer de la matière pour une histoire qu'il souhaite écrire et qu'il pourra tirer profit de son excès de sensibilité.

• **Révélation thématique** (Ithaque) *La cuisine et la chambre de Bloom*. Les nouveaux « père » et « fils » partagent un autre moment de communion en buvant du chocolat dans la cuisine de Bloom, l'endroit même où le Bloom « asservi » de la veille au matin était en train de préparer le petit déjeuner de Molly. Stephen rentre chez lui et Bloom va se coucher. S'appuyant sur une technique empruntée au catéchisme de demandes et de réponses pour conter l'histoire, Joyce entreprend d'élever *Ulysse* au-dessus de ses quelques personnages, vers une perspective cosmique, une révélation thématique, tout comme il l'avait fait à la fin de sa nouvelle *Les Morts*. Bien que les deux hommes aient vécu un moment court mais intense de communion, quand Stephen s'en va, Bloom ressent « le froid de l'espace interstellaire ».

• **Faiblesse et besoin, problème, prise de conscience partielle et décision morale de Molly** (Pénélope) *Le lit de Bloom et de Molly*. Dans son lit, Molly raconte l'histoire d'*Ulysse* de son point de vue, mais son périple à elle n'a lieu que dans son esprit. Elle exprime sa profonde solitude et son sentiment d'être mal aimée par son mari. Elle est également parfaitement consciente des nombreuses faiblesses et des nombreux besoins de Bloom. Dans le lit conjugal, alors que son mari est désormais à ses côtés (bien que tête-bêche), elle se rappelle l'aventure qu'elle a eue avec Blazes Boylan un peu plus tôt dans la journée.

Mais finalement, Molly est la femme du « oui ». Le sentiment que l'amour de Bloom et de Molly peut renaître vient du fait qu'elle envisage de préparer le petit déjeuner de son mari le lendemain matin et de lui servir des œufs. Elle se souvient aussi de Bloom quand, profondément amoureuse, elle avait accepté de l'épouser et lui avait préparé un « gâteau aux graines de carvi ». Dans ce grand périple

circulaire qui se termine par un retour à la maison, on a le sentiment qu'un « remariage » entre Bloom et Molly est de l'ordre du possible.

CRÉER L'UNIVERS DE VOTRE RÉCIT – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 5

• **Univers du récit résumé en une phrase** Utilisez le principe directeur de votre histoire pour rédiger une phrase qui résumera le monde de votre histoire.

• **Arène globale** Définissez l'arène globale et réfléchissez à la façon dont vous vous y tiendrez tout au long de l'histoire. N'oubliez pas les quatre règles qui permettent de parvenir à un bon résultat :

1. Créer un espace général, puis alterner et condenser.

2. Faire faire au héros un périple dans une zone globalement unifiée et qui se développe de manière linéaire.

3. Faire faire au héros un périple circulaire dans une zone globalement unifiée.

4. Sortir le héros de son élément.

• **Oppositions de valeurs et oppositions visuelles** Revenez à votre réseau de personnages et identifiez les valeurs qui les opposent. Trouvez des oppositions visuelles qui complètent ou expriment ces oppositions de valeurs.

• **Territoire, populations et technologie** Expliquez la combinaison unique de territoire, populations et technologie qui composera le monde de votre histoire. Votre histoire peut par exemple se dérouler dans un paysage sauvage uniquement peuplé de quelques groupes de nomades qui utilisent les outils les plus rudimentaires. Ou bien dans une ville moderne où la nature a littéralement disparu et où la technologie est hautement avancée.

• **Système** Si votre héros vit ou travaille dans un système (ou des systèmes), expliquez ses règles et sa hiérarchie en termes de pouvoir ainsi que la place qu'occupe votre héros au sein de cette hiérarchie. Si votre héros est asservi par un système plus vaste, expliquez pourquoi il est incapable de comprendre son propre asservissement.

• **Cadres naturels** Déterminez si l'un des principaux cadres naturels – océan, espace, forêt, jungle, désert, glace, île, montagne, plaine ou rivière – pourrait apporter quelque chose à votre monde en tant que tout. Veillez à n'utiliser aucun d'entre eux de façon prévisible ou incongrue.

• **Conditions atmosphériques** De quelle façon le temps qu'il fait pourrait-il vous aider à détailler le monde de votre histoire ? Pensez aux relations que vous pouvez établir entre les moments dramatiques – tels que les rebondissements et les conflits – et les conditions

atmosphériques. Là encore, évitez les clichés.

• **Espaces créés par l'homme** Comment les différents espaces créés par l'homme dans lesquels vivent et travaillent vos personnages peuvent-ils vous aider à exprimer la structure de votre histoire ?

• **Miniatures** Demandez-vous si vous souhaitez ou non utiliser une miniature. Si oui, déterminez sa nature et expliquez de façon précise ce qu'elle représente.

• **Taille des personnages** Serait-il intéressant de rétrécir ou d'agrandir vos personnages à un moment de l'histoire ? Qu'est-ce que cette transformation physique pourrait révéler sur ces personnages ou sur le thème de votre histoire ?

• **Passages** Si l'un de vos personnages doit passer d'un sous-monde à un autre très différent, essayez d'inventer un passage intéressant et unique.

• **Technologie** Décrivez les objets déterminants de votre histoire, même s'il ne s'agit que d'outils triviaux de la vie quotidienne.

• **Transformation du héros ou transformation du monde** Étudiez de nouveau la transformation générale qui se produit au sein de votre héros. Décidez si le monde changera ou non avec lui, et, éventuellement, quelle forme prendra la transformation visuelle.

• **Saisons** Y a-t-il une ou plusieurs saisons qui jouent un rôle important dans votre histoire ? Si tel est le cas, essayez de trouver un moyen unique de connecter les saisons à la ligne dramatique.

• **Fêtes et rituels** Si la philosophie d'une fête ou d'un rituel joue un rôle essentiel dans votre histoire, déterminez les points sur lesquels vous êtes en accord ou désaccord avec cette philosophie. Puis connectez la fête ou le rituel aux moments appropriés de l'histoire.

• **Sept étapes visuelles** Détaillez les sous-mondes visuels que vous rattacherez aux différentes étapes structurelles de votre histoire. Concentrez-vous plus particulièrement sur les étapes structurelles suivantes :

1. Faiblesse et besoin
2. Désir
3. Adversaire
4. Apparente défaite / liberté temporaire
5. Rencontre avec la mort
6. Confrontation finale
7. Liberté ou asservissement

Déterminez de quelle façon vous connecterez les cadres naturels principaux et les espaces créés par l'homme aux sous-mondes que vous utiliserez. Concentrez-vous surtout sur les trois sous-mondes suivants :

1. *Sous-monde de la faiblesse* : Si votre héros est asservi au début de l'histoire, expliquez de quelle façon le sous-monde initial est un moyen d'exprimer ou d'accentuer sa faiblesse majeure.

2. *Sous-monde de l'adversaire* : Décrivez de quelle façon le sous-monde de l'adversaire exprime son pouvoir et son habileté à attaquer la faiblesse majeure du héros.

3. *Sous-monde de la confrontation* : Essayez de trouver un champ de bataille qui soit l'espace le plus confiné de toute l'histoire.

Pour illustrer tout cela, analysons l'une des histoires les plus populaires qui ait jamais été écrite.

HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

(roman de J. K. Rowling, scénario de Stephen Kloves, 2001)

• **Univers du récit résumé en une phrase** L'histoire se déroule dans une école de magiciens située dans un château médiéval géant et magique.

• **Arène globale** Tous les « Harry Potter » sont une combinaison de mythe, de conte de fées et de récit d'apprentissage (tout comme *Au revoir Mr Chips*, *Mes belles années* et *Le Cercle des poètes disparus*). Ainsi, *Harry Potter à l'école des sorcières* utilise la structure typique de la *fantasy* en débutant dans le monde de la vie de tous les jours avant de passer dans l'arène globale, qui est un monde imaginaire. Ce monde et cette arène, c'est Poudlard, école située dans un château entouré par la nature sauvage. L'histoire suit le fil des années scolaires du héros dans un monde vaste mais défini comprenant un nombre apparemment infini de sous-mondes.

• **Oppositions de valeurs et oppositions visuelles** L'histoire présente un certain nombre de conflits de valeurs sur lesquels se fondent les oppositions visuelles.

1. *Harry et les sorcières de Poudlard vs les Moldus* : La première opposition concerne les sorcières et les Moldus. Les Moldus, c'est-à-dire les non-sorcières, le commun des mortels, s'intéressent aux biens, à l'argent, au confort, aux plaisirs sensuels, et, surtout, à eux-mêmes. Les sorcières de Poudlard valorisent la loyauté, le courage, le don de soi et l'apprentissage.

Pour ce qui est de l'aspect visuel, les Moldus vivent dans des maisons de banlieue moyennes, dans des rues moyennes, où tout est homogénéisé, où il n'y a pas de magie et pas de sens de la communauté, et où la nature a été si domestiquée qu'elle a presque disparu.

Le monde de Poudlard est un royaume magique en soi, un gigantesque château cerné par la nature sauvage, une école qui enseigne non seulement la magie, mais aussi les valeurs sur lesquelles elle a été fondée.

2. *Harry vs Voldemort* : L'opposition principale de l'histoire est celle du gentil sorcier Harry et du méchant sorcier Voldemort. Si les

valeurs de Harry sont l'amitié, le courage, la persévérance et la justice, Voldemort ne croit qu'au pouvoir et serait prêt à tout, y compris commettre un meurtre, pour l'obtenir. Le monde visuel de Harry est « la cité scintillante sur la colline », la communauté des écoliers de Poudlard. Le monde de Voldemort est la forêt interdite qui entoure l'école, ainsi que les sombres sous-sols de l'école, où son pouvoir est décuplé.

3. *Harry vs Drago Malefoy* : La dernière opposition majeure est une opposition d'étudiant à étudiant. Le jeune Drago Malefoy est un aristocrate méprisant vis-à-vis des pauvres. Ses valeurs sont le statut social et la réussite à tout prix. Drago est mis en contraste visuel avec Harry, Ron et Hermione en étant placé dans une maison concurrente, Serpentard, qui a ses propres couleurs et son propre drapeau.

• **Territoire, populations et technologie** L'histoire est située dans le présent, mais elle représente vraiment un retour à un stade antérieur de la société, avec une combinaison territoire, populations et technologie très différente de ce à quoi le public pourrait s'attendre. C'est un collège moderne situé dans un monde médiéval de châteaux, lacs et forêts. Les outils sont également hybrides, mélange de magie et de haute technologie représenté par le balai de sorcière dernier cri qu'est le Nimbus 2000, et les techniques de la magie sont enseignées avec toute la profondeur et toute la rigueur d'une université moderne.

• **Systèmes** Les « Harry Potter » sont le résultat de la fusion de deux systèmes : le collège et le monde de la magie. Cette fusion est le trésor enfoui au sein de l'idée de base de l'histoire (un trésor estimé à plusieurs milliards d'euros). L'écrivain J. K. Rowling a pris grand soin de détailler les règles de fonctionnement de ce système hybride. Le directeur et sorcier en chef est le professeur Dumbledore. Les enseignants, tels que le professeur McGonagall et le professeur Rogue, apprennent aux élèves l'art des potions magiques, de la défense contre les forces du mal, et de l'herboristerie. Les étudiants sont divisés en quatre maisons : Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard. Le monde des magiciens a même son propre sport, le Quidditch, dont les règles sont aussi précises que celles de n'importe quel sport du monde « réel ».

Harry, étudiant en première année, âgé de 11 ans, est en bas de la hiérarchie de ce monde. Son grand potentiel laisse entendre qu'il en gravira les échelons au fil des sept histoires et des sept années scolaires. Mais pour l'instant, il représente le public, qui apprend les règles de fonctionnement de ce système magique en même temps que lui.

• **Cadres naturels** Le château de Poudlard est construit à côté d'un lac de montagne et est entouré par la forêt interdite.

• **Conditions atmosphériques** Le temps est utilisé à des fins

dramatiques, mais de façon très prévisible. Il pleut à torrents quand Hagrid arrive dans le phare où s'est réfugiée la famille d'accueil de Harry. Il y a de l'orage quand le troll attaque l'école au moment d'Halloween. Et il neige à Noël.

• **Espaces créés par l'homme** Rowling fait un usage très complet des techniques relatives aux espaces créés par l'homme. Elle établit les bases du monde magique en commençant par présenter le monde ordinaire. Pendant ses onze premières années, Harry vit dans l'asservissement d'une ennuyeuse maison de banlieue dans une ennuyeuse rue de banlieue. Quand il apprend qu'il est un sorcier, Harry fait un bond en arrière dans le temps : il part avec Hagrid faire du shopping dans la rue du XIX^e siècle qu'est le Chemin de Traverse, semblant tout droit sorti d'un roman de Dickens. La rue garde ses airs anglais, mais ses étranges magasins et son tourbillon d'agitation en font une étape formidable sur le chemin du royaume médiéval magique de l'école de Poudlard. À côté du magasin de baguettes magiques d'Ollivander se trouve la banque Gringotts dont les employés gobelins et les voûtes cavernueuses évoquent un antre du « roi de la montagne » dickensien. Harry prend ensuite une locomotive du XIX^e siècle, le Poudlard Express, pour s'enfoncer dans le monde féérique de l'école.

Le château de l'école de Poudlard est la maison chaleureuse par excellence, avec ses infinis coins et recoins habités par la communauté des étudiants et des professeurs. Le cœur de cette maison chaleureuse est la grande salle à manger, un espace évoquant une cathédrale avec ses bannières rappelant l'époque du roi Arthur et de la chevalerie. C'est là où la communauté se rassemble en tant que tout et célèbre ses membres méritants.

Cette maison chaleureuse est un labyrinthe de diversité. Les escaliers à la Escher changent de positions et mènent à des endroits souvent imprévisibles. Les étudiants doivent utiliser un mot de passe secret pour entrer dans leurs chambres.

Mais la maison chaleureuse a également ses endroits terrifiants. Il y a l'espace interdit du troisième étage, vide et poussiéreux, avec une pièce et une trappe gardées par un immense chien à trois têtes. Cette trappe est le passage vers le monde-cave des Enfers de l'école. Dans une pièce du sous-sol se trouve un échiquier géant, et la confrontation spirituelle qui s'y jouera sera une lutte à mort.

• **Miniatures** Le Quidditch est une miniature de cet univers magique et de la place qu'y occupe Harry. Tout comme Poudlard est un hybride de collège et de monde magique, le Quidditch mêle le rugby, le cricket et le football aux balais de sorcière, à la magie et aux joutes équestres des chevaliers d'Angleterre. Grâce au Quidditch, les deux maisons rivales de l'école, Gryffondor et Serpentard, peuvent

s'engager dans une confrontation de sorcellerie inoffensive et se faire plaisir en usant des éléments les plus spectaculaires de leur art.

Du fait de sa réputation de sorcier au potentiel hors du commun, Harry décroche le rôle convoité d'attrapeur¹² de son équipe, et il est le plus jeune de tous les sorciers à avoir occupé cette place en un siècle. Bien sûr, le concept d'attrapeur entretient des liens étroits avec le mythe et la philosophie, et décrit la quête plus vaste entreprise par Harry, non seulement dans *L'École des sorciers*, mais dans l'ensemble des « Harry Potter ».

- **Taille des personnages** Cette technique n'est pas tellement utilisée dans *L'École des sorciers*, bien que les trois amis, de fait, semblent petits lorsqu'ils se battent contre le troll géant dans les toilettes. On remarquera également la présence de l'énorme chien à trois têtes et celle de Hagrid, le gentil géant.

- **Passages** Rowling utilise trois passages dans son histoire. Le premier est le mur que Hagrid « ouvre » en faisant pivoter ses briques comme sur un Rubik's Cube. Cette porte permet à Harry de passer du monde ordinaire de l'éducation moldue au magique Chemin de Traverse. Le deuxième passage est le quai 9 ³/₄, où Harry suit les Weasley qui traversent le mur de briques pour embarquer dans le Poudlard Express. Le dernier passage est la trappe gardée par le chien à trois têtes qui mène aux Enfers de Poudlard.

- **Technologie** La technologie est l'un des éléments les plus inventifs de *L'École des sorciers* ; elle a joué un rôle fondamental dans le succès de l'ensemble de la série des « Harry Potter ». Des chouettes, par exemple, apportent le courrier en le remettant en main propre à son destinataire. Les baguettes magiques, outils par excellence du sorcier, s'achètent dans des magasins spécialisés, et chaque baguette choisit son futur propriétaire. Le moyen de transport préféré des sorciers, le balai, et son dernier modèle, le Nimbus 2000, ont des spécifications aussi nombreuses qu'un ordinateur. Le Choixpeau magique lit dans l'esprit et dans le cœur de la personne qui le porte et détermine ainsi la confrérie qui lui conviendra le mieux.

Rowling a même créé des outils qui représentent les fausses transformations et les fausses valeurs. Le miroir qui exauce les souhaits est un objet courant dans les narrations – objet qui représente d'ailleurs la narration elle-même et montre à celui qui s'y regarde ce qu'il rêve désespérément de devenir. L'image qu'on y voit est un double de soi-même, mais c'est également un faux désir qui risque de gâcher la vie entière. La cape d'invisibilité, un outil qui vient de la philosophie antique, permet à celui qui la porte d'assouvir ses plus profonds désirs sans avoir à en payer le prix. Grâce à elle, on peut prendre de plus grands risques, mais le danger, en cas d'échec, est immense. La pierre philosophale permet de changer le métal en or et

de créer un élixir d'immortalité. Mais il s'agit là d'un accroissement factice, d'une transformation qui n'est pas le résultat d'un dur labeur.

- **Transformation du héros ou transformation du monde** À la fin de l'histoire, Harry a vaincu le spectre de la mort de ses parents et a découvert le pouvoir de l'amour. Mais l'éternelle école de Poudlard, installée au cœur d'un monde de nature sauvage, n'a pas changé.

- **Saisons** Rowling a connecté la circularité de l'année scolaire – saisons comprises – au cadre profondément naturel de l'école de Poudlard. Cela tend à créer un lien subtil entre la maturation des étudiants, en particulier de Harry, et la sagesse des rythmes de la nature.

- **Fêtes et rituels** Rowling utilise Halloween et Noël comme des événements venant ponctuer le rythme de l'année scolaire, mais elle ne fait aucun commentaire sur la philosophie sous-jacente à ces deux fêtes.

Sept étapes visuelles

- **Problème, et spectre de Harry** *La maison de banlieue, la chambre sous l'escalier.* Comme dans beaucoup de mythes (comme les histoires de Moïse et d'Œdipe, ainsi que de nombreux contes de Dickens), Harry apparaît d'abord sous les traits d'un bébé, un orphelin ayant été adopté. Les sorciers indiquent son spectre (l'événement de son passé qui va le hanter), et la réputation qui va le précéder. C'est pourquoi ils le placent délibérément dans une famille d'horribles Moldus. Ainsi, Harry passe les onze premières années de sa vie confiné dans une chambre qui évoque une cage, sous un escalier. Son oncle, sa tante et son cousin gloutons et égoïstes lui donnent des ordres et le tiennent dans l'ignorance de sa véritable identité.

- **Faiblesse et besoin** *La salle d'exposition du serpent au zoo, la grande salle de l'école de Poudlard.* Harry ignore tout de ses origines et de son immense potentiel de sorcier. Mais tout comme le public, il commence à se faire une petite idée sur la question lorsqu'il se rend dans la salle du serpent au zoo. Là, la nature sauvage est complètement confinée et prise au piège. Harry est très surpris lorsqu'il s'aperçoit qu'il a la capacité de parler au serpent et de lui rendre sa liberté tout en emprisonnant son méchant cousin dans le vivarium.

Plus tard, dans la grande salle à manger de Poudlard, le potentiel et le besoin de Harry sont mis en avant devant toute l'école quand le Choixpeau déclare qu'il a du courage, un esprit aiguisé, du talent et un fort désir de faire ses preuves. Pourtant, lorsque Harry suit ses premiers cours, son manque de maîtrise de soi et son ignorance de l'art de la magie se font douloureusement ressentir.

• **Désir, et spectre** *Le phare, la grande salle, la trappe.* Comme il s'agit du premier d'une série de sept livres, *L'École des sorciers* doit établir les bases d'un certain nombre de lignes de désir.

1. *Ligne de désir globale pour l'ensemble de la série* : Aller à Poudlard et apprendre à devenir un grand magicien.

Ce désir commence à naître en Harry quand Hagrid vient le trouver dans le phare où sa famille d'adoption s'est réfugiée. Hagrid informe Harry du fait qu'il est un sorcier, qu'il est né de parents sorciers ayant été assassinés et qu'il a été admis à l'école de Poudlard. Il faudra sept romans pour que Harry apprenne à devenir un grand sorcier.

2. *Ligne de désir pour ce roman* : Gagner la coupe de l'école.

Les bases de cet objectif sont établies quand Harry et les autres étudiants de première année se rassemblent dans la grande salle, où ils apprennent le règlement de l'école et sont dispatchés dans l'une des quatre maisons par le Choixpeau. Vous remarquerez que cette scène rassemble tous les épisodes d'un mythe, se déroulant au cours d'une année scolaire amorphe, et les place sur une ligne unique et mesurable. La ligne de désir commence dans la grande salle où tous les étudiants sont rassemblés, et elle se termine dans cette même salle, où tous les étudiants applaudissent Harry et ses amis qui ont permis à leur maison de remporter la victoire.

3. *Ligne de désir pour la seconde moitié de l'histoire* : Résoudre le mystère de la pierre philosophale sous la trappe.

C'est le désir de gagner la coupe de l'école qui oriente l'ensemble de l'année scolaire. Mais beaucoup d'autres affaires épisodiques doivent être réglées, d'autant plus que ce roman est le premier d'une série. Rowling doit présenter de nombreux personnages, expliquer les lois de la magie, et procurer de nombreux détails au monde de son histoire, en exposant en particulier les règles du Quidditch. Un second désir, plus précis, devient donc nécessaire.

Quand Harry, Ron et Hermione se retrouvent accidentellement à l'étage interdit et découvrent la trappe gardée par le chien à trois têtes, ils en viennent au désir qui va permettre de faire converger cette histoire complexe vers un point précis. *L'École des sorciers* devient alors un récit policier, la forme qui a sans doute la colonne vertébrale la plus nette et la plus forte de toutes.

• **Adversaires** *La maison de banlieue, les salles de classe, le stade, les toilettes.* Harry doit affronter ses premiers adversaires, son oncle, Vernon, sa tante, Pétunia, et son cousin, Dudley, dans sa propre maison. À l'instar de Cendrillon, il doit accomplir toutes les corvées, et il est contraint de vivre dans une minuscule chambre située sous l'escalier. L'adversaire récurrent de Harry est Drago Malefoy, avec qui il est en compétition dans plusieurs de ses cours. En tant que membre

de la maison Gryffondor, Harry doit battre la maison de Drago, Serpentard, au match de Quidditch qui se déroule dans le stade. Harry et ses amis se battent contre le troll géant dans les toilettes des filles.

• **Adversaire, et apparente défaite** *La forêt interdite*. Lord Voldemort est l'adversaire à long terme de Harry. Caché dans les coulisses, il est le plus puissant de tous. Rowling, dans ce premier roman d'une série de sept, a dû faire face à un problème narratif difficile à résoudre. Comme elle devait maintenir cette opposition sur sept livres, et comme Harry n'avait que onze ans dans le premier d'entre eux, Voldemort devait débiter l'histoire dans un état très affaibli. Ainsi, dans *L'École des sorciers*, Voldemort peine à se maintenir en vie et doit utiliser l'esprit et le corps du professeur Quirrell.

Mais Voldemort et ses sous-mondes n'en demeurent pas moins dangereux. La forêt interdite est emplie de plantes et d'animaux mortels, et Harry et les autres étudiants peuvent facilement s'y perdre. Harry pénètre dans la terrifiante forêt la nuit et tombe sur le vampirique Lord Voldemort en train de boire le sang d'une licorne. Malgré son état affaibli, Voldemort est assez puissant pour tuer. Harry ne sera sauvé que par l'intervention de dernière minute d'un centaure.

• **Adversaire, et confrontation** *Les Enfers de Poudlard (trappe, filet du diable, pièce à huis clos)*. Harry, Ron et Hermione se rendent au troisième étage pour trouver la pierre philosophale. Mais après avoir vaincu le chien à trois têtes (qui évoque Cerbère, le chien d'Hadès), ils tombent dans la trappe et doivent lutter contre les racines meurtrières du filet du diable. Ils sont dans les Enfers de Poudlard, l'autre sous-monde de Voldemort. Et ils doivent gagner la violente confrontation de la partie d'échecs des sorciers, abstraite mais mortelle.

La confrontation de Harry et de Voldemort se déroule dans une pièce fermée – un espace restreint. La pièce est située au sommet d'une longue volée de marches, ce qui donne l'impression qu'elle est à la base d'un tourbillon.

Harry y affronte seul Voldemort et le professeur Quirrell, et, au moment où il tente de s'échapper, Quirrell le ceint d'un cercle de feu. Voldemort attaque la faiblesse majeure de Harry – son désir de vivre avec ses parents, qu'il n'a jamais connus – en promettant au jeune garçon de ramener sa famille à la vie s'il lui donne la pierre.

• **Prise de conscience** *La pièce en feu, l'infirmerie*. Sous les attaques extrêmes de Voldemort et du professeur Quirrell, Harry prend position pour le bien. Alors qu'il retrouve des forces à l'infirmerie, le professeur Dumbledore lui apprend que son corps est littéralement imprégné d'amour et protégé par l'amour. Sa peau a brûlé le diabolique Quirrell et l'a tué grâce à l'amour dont sa mère a fait preuve pour lui quand elle a sacrifié sa vie pour sauver la sienne.

• **Nouvel équilibre** *La gare*. L'année scolaire étant terminée, les

étudiants s'apprêtent à reprendre le passage pour retourner dans le monde ordinaire. Mais Harry est désormais armé d'un album photo que Hagrid lui a donné et sur lequel on peut le voir dans les bras pleins d'amour de ses parents, qu'il n'a jamais connus.

1. Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, 2012.

2. *Ibid.*

3. Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, 2012.

4. Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, 2012.

5. *Ibid.*

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*

8. George Sand, *Consuelo*.

9. Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, 2012.

10. Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, 2012.

11. Titre original du film (*N.d.T.*).

12. *Seeker* en anglais, terme qui signifie littéralement « chercheur », « quêteur ». Le terme a été traduit dans les romans et les films par « attrapeur » (*N.d.T.*).

Le réseau de symboles

Pour beaucoup d’auteurs, les symboles sont de petites choses ennuyeuses auxquelles on n’accordait d’importance qu’en cours de français. Grossière erreur. Pensez-y plutôt comme à des bijoux dotés d’un immense pouvoir émotionnel que l’on brode sur la trame de l’histoire, et vous commencerez seulement à vous faire une idée de la puissance de cet ensemble de techniques narratives.

Le symbole est une technique du petit. Les symboles sont des objets qui font référence à autre chose – personnes, lieux, actions ou autres objets – et qui apparaissent plusieurs fois au cours de l’histoire. Si le réseau de personnages, le thème et l’intrigue sont de grands puzzles dont la fonction est d’émerveiller et de tromper le public, le réseau de symboles est un petit puzzle qui exerce sa magie en profondeur. Les symboles sont des éléments essentiels au succès de votre narration car ils vous fournissent un langage caché qui influence les émotions du public.

COMMENT FONCTIONNENT LES SYMBOLES

Un symbole est une image au pouvoir spécial qui a de la *valeur* aux yeux du public. Tout comme la matière est de l'énergie hautement concentrée, un symbole est une haute concentration de sens. C'est d'ailleurs le condensateur-extenseur le plus précis de toutes les techniques narratives. Le guide d'utilisation est simple : *référence* et *répétition*. Développons : vous commencez par un sentiment et vous créez un symbole qui fera naître ce sentiment chez votre public. Puis vous répétez le symbole, en le modifiant légèrement.

Sentiment → symbole → sentiment chez le lecteur / spectateur
Symbole modifié → sentiment renforcé
chez le lecteur / spectateur

Les symboles agissent sur le public de façon subtile mais très puissante. Un symbole crée une résonance, comme des ondes à la surface d'un étang, à chaque fois qu'il apparaît. Quand vous répétez le symbole, les ondes s'étendent et se répercutent dans l'esprit de votre public, et ce, bien souvent, sans qu'il en ait pleinement conscience.

RÉSEAU DE SYMBOLES

Vous vous souvenez peut-être que nous avons vu que la plus grosse erreur, quand on crée un personnage, est de le considérer comme un individu unique et isolé. De la même façon, la plus grosse erreur quand on crée un symbole, est de le considérer comme un objet unique et isolé.

POINT CLEF : *Il faut toujours créer un réseau de symboles au sein duquel chaque symbole contribue à définir les autres.*

Revenons quelques instants aux liens qui unissent les différents sous-systèmes de l'histoire. Le réseau de personnages présente la nature profonde du fonctionnement du monde par le biais du contraste et de la comparaison entre les différents individus. L'intrigue présente la vérité profonde du fonctionnement du monde grâce à une suite d'actions à la fois très logique et surprenante. Le réseau de symboles présente la nature profonde du fonctionnement du monde en établissant des liens entre des objets, gens et actions et d'autres objets, gens et actions. Quand le public effectue cette comparaison, et même si celle-ci est partielle ou fugace, il comprend avec une vérité plus profonde les deux choses qui sont comparées.

Par exemple, comparer Leopold Bloom à Hamlet dans *Ulysse* souligne chez tous deux leur sentiment d'impuissance, de frustration et la malédiction commune de connaître une femme infidèle (Molly et la reine Gertrude). Dans *Pour qui sonne le glas*, la comparaison entre les avions et les chevaux est un moyen de montrer qu'une culture qui valorise des forces mécaniques et impersonnelles a remplacé une culture qui valorisait la courtoisie chevaleresque, la loyauté et l'honneur.

On crée un réseau de symboles en rattachant des symboles à certains des éléments suivants, ou à tous : l'histoire dans son ensemble, structure, personnages, thème, univers du récit, actions, objets et dialogues.

SYMBOLES DE L'HISTOIRE

À ce stade de l'idée ou de la prémisse, le symbole peut exprimer les rebondissements fondamentaux du récit, son thème central ou sa structure globale et les unifier en une image unique. Examinons quelques exemples de symboles d'histoires :

L'ODYSSÉE

Le symbole central de *L'Odyssée* est le titre même de l'ouvrage. C'est un long périple jalonné de rudes épreuves.

LES AVENTURES DE HUCKLEBERRY FINN

Ici, le symbole central n'est pas le périple de Huck au fil du Mississippi, mais le radeau. Sur cette fragile île flottante, un garçon blanc et un esclave noir peuvent vivre comme des amis et des êtres égaux.

AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Le cœur des ténèbres symbolique du titre est le fin fond de la jungle, et il représente l'aboutissement physique, psychologique et moral du voyage de Marlow au fil de la rivière.

SPIDER-MAN, BATMAN, SUPERMAN

Ces titres décrivent des êtres hybrides dotés de superpouvoirs. Mais ils laissent également entendre que ces personnages sont divisés au plus profond de leur être et isolés de la communauté des hommes.

LA CERISAIE

Ce mot évoque un lieu à la beauté éternelle, mais aussi quelque chose qui n'a pas de fonction pratique et qui n'est donc pas indispensable dans un monde qui se développe.

LA LETTRE ÉCARLATE

La lettre écarlate est au départ le symbole par lequel une femme est contrainte d'afficher l'immoralité de son amour. Puis il devient le

symbole d'une moralité différente fondée sur l'amour véritable.

PORTRAIT DE L'ARTISTE EN JEUNE HOMME

Le portrait de l'artiste débute avec un nom symbolique, Dedalus. Dans la mythologie grecque, Dedalus, ou Dédale, était l'architecte et inventeur du labyrinthe. Ce nom est lié au symbole des ailes, que Dédale a créées pour pouvoir, avec son fils Icare, s'échapper du labyrinthe. Beaucoup de critiques ont déclaré que Joyce avait créé la structure narrative de *Portrait* comme une série de tentatives d'envol effectuées par un héros artiste dans le but de fuir son passé et son pays.

QU'ELLE ÉTAIT VERTE MA VALLÉE

Cette histoire, celle d'un homme qui relate son enfance dans un village minier gallois, comporte deux symboles : la vallée verte et la mine noire. La vallée verte est littéralement le foyer du héros. C'est également le point de départ de l'ensemble du processus de l'histoire et d'un périple émotionnel par lequel le héros passera de la verte nature, de la jeunesse, de l'innocence, de la famille et du foyer au monde sombre et mécanique de l'usine, à une famille éclatée et à l'exil.

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOU¹

Les deux symboles du titre, l'asile psychiatrique et l'esprit libre, évoquent là encore le processus global de l'histoire qui s'envole.

NETWORK²

Littéralement, ce réseau est une chaîne de télévision ; symboliquement, c'est un filet qui prend au piège tous ceux qui s'y aventurent.

ALIEN³

Un *alien* est symbolique de l'étranger. Comme structure d'histoire, c'est l'autre terrifiant qui entre en nous.

À LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU

Le symbole clef est la madeleine : quand le narrateur la mange, il se souvient de tout un monde, celui du roman.

L'ADIEU AUX ARMES

L'adieu aux armes est pour le héros la désertion, action centrale de l'histoire.

L'ATTRAPE-CŒURS

L'attrape-cœurs est un personnage symbolique fantastique auquel le héros s'identifie. Ce personnage est emblématique de sa compassion mais aussi de son désir irréaliste de stopper le changement.

Pour créer un réseau de symboles que vous pourrez tisser dans votre histoire, vous devez d'abord trouver une seule phrase qui mette en relation tous les symboles principaux du réseau. Cette phrase symbolique doit s'appuyer sur le travail que vous avez accompli sur le principe directeur de votre histoire, ainsi que sur la ligne thématique et le monde que vous avez déjà créés.

Pour mieux comprendre, revenons une nouvelle fois aux principes directeurs des histoires que nous avons étudiées au chapitre 2 et attachons-nous à en trouver la phrase symbolique.

MOÏSE DANS LE LIVRE DE L'EXODE

- **Principe directeur** Un homme qui ne sait pas qui il est lutte pour rendre à son peuple sa liberté et reçoit de nouvelles lois morales qui le définiront lui et son peuple.

- **Ligne thématique** Un homme qui prend la responsabilité d'agir pour son peuple est récompensé par une vision divine qui lui dicte comment lui et son peuple devront vivre dans le futur.

- **Univers du récit** Un homme guide son peuple à travers un monde sauvage jusqu'à ce que la vérité lui soit révélée au sommet d'une montagne.

- **Phrase symbolique** Matérialiser la parole de Dieu – *via* des symboles tels que le buisson ardent, les sept plaies et les Tables de la Loi.

ULYSSE

- **Principe directeur** Dans une odyssée moderne à travers la ville, en l'espace d'une seule journée, un homme trouve un père, qui lui-même trouve un fils.

- **Ligne thématique** Un véritable héros est un homme qui endure les épreuves de la vie quotidienne et se montre compatissant envers celui qui en a besoin.

- **Univers du récit** Une ville, où pendant vingt-quatre heures, chacune de ses parties est la version moderne d'un obstacle mythique.

- **Phrase symbolique** Créer des versions modernes d'Ulysse, Télémaque et Pénélope.

QUATRE MARIAGES ET UN ENTERREMENT

- **Principe directeur** Des amis vivent quatre utopies (les mariages) et un moment cauchemardesque (l'enterrement), tandis que

chacun d'entre eux recherche le partenaire idéal.

- **Ligne thématique** Quand on trouve le véritable amour, il faut s'engager de tout son cœur.

- **Univers du récit** Le monde utopique du mariage et ses rituels.

- **Phrase symbolique** Le mariage vs l'enterrement.

LES « HARRY POTTER »

- **Principe directeur** Un prince magicien apprend à devenir un homme et un roi en passant sept années scolaires dans une école qui forme des sorciers.

- **Ligne thématique** Quand on a la chance d'avoir de grands talents et de grands pouvoirs, on doit devenir un leader et se sacrifier pour le bien des autres.

- **Univers du récit** Une école de sorciers dans un château médiéval géant et magique.

- **Phrase symbolique** Un royaume magique sous la forme d'une école.

L'ARNAQUE

- **Principe directeur** Raconter l'histoire d'une arnaque sous la forme d'une arnaque et rouler dans la farine l'adversaire et le public.

- **Ligne thématique** On peut s'autoriser quelques petits mensonges et quelques petites arnaques s'ils ont pour fonction de détruire un homme mauvais.

- **Univers du récit** Un faux lieu de travail dans une ville miteuse de l'époque de la Grande Dépression.

- **Phrase symbolique** La ruse qui permet de rouler une personne.

LONG VOYAGE VERS LA NUIT

- **Principe directeur** À mesure que la journée passe et que le soir tombe, tous les membres de la famille se voient confrontés aux erreurs et aux spectres de leur passé.

- **Ligne thématique** Il faut affronter sa propre vérité et celle des autres puis pardonner.

- **Univers du récit** La maison sombre, pleine de fissures dans lesquelles on peut dissimuler des secrets de famille.

- **Phrase symbolique** Des ténèbres grandissantes vers la petite lumière au cœur de la nuit.

LE CHANT DU MISSOURI

- **Principe directeur** Représenter l'évolution d'une famille sur une année par des événements qui se déroulent à chacune des saisons.

- **Ligne thématique** Le sacrifice pour la famille a plus de valeur que les efforts pour la gloire personnelle.

- **Univers du récit** La grande maison qui change de nature à chaque saison et à chacun des changements traversés par la famille qui y demeure.

- **Phrase symbolique** La maison qui change avec les saisons.

COPENHAGUE

- **Principe directeur** Utiliser le principe d'incertitude d'Heisenberg hors du contexte de la physique pour explorer la moralité ambiguë de l'homme qui l'a découvert.

- **Ligne thématique** Il est toujours très difficile de déterminer ce qui nous pousse à agir et de savoir si nos actions sont bonnes ou mauvaises.

- **Univers du récit** La maison sous la forme d'un tribunal.

- **Phrase symbolique** Le principe d'incertitude.

UN CHANT DE NOËL

- **Principe directeur** Suivre la renaissance d'un homme en le forçant à observer son passé, son présent et son futur le soir du réveillon de Noël.

- **Ligne thématique** On est plus heureux quand on donne aux autres.

- **Univers du récit** Un bureau de comptable londonien du XIX^e siècle et trois différentes demeures – une riche, une *middle class*, et une pauvre – ancrées dans le passé, le présent et le futur.

- **Phrase symbolique** Des fantômes du passé, du présent et du futur font renaître un homme le jour du Noël.

LA VIE EST BELLE

- **Principe directeur** Révéler le pouvoir de l'individu en montrant ce qu'aurait été une ville, et une nation, si un seul homme n'avait jamais vécu.

- **Ligne thématique** La richesse d'un homme ne se mesure pas à l'argent qu'il gagne mais aux amis et aux membres de sa famille qui l'aiment.

- **Univers du récit** Deux différentes versions de la même petite ville d'Amérique.

- **Phrase symbolique** L'Amérique des petites villes à travers l'Histoire.

CITIZEN KANE

- **Principe directeur** Se servir de plusieurs narrateurs pour démontrer que l'on ne peut jamais vraiment connaître la vie d'un homme.

- **Ligne thématique** Les gens qui essaient d'obliger les autres à

les aimer finissent seuls.

- **Univers du récit** Le manoir et le « royaume » isolé d'un titan de l'Amérique.

- **Phrase symbolique** Matérialiser la vie d'un homme – *via* des symboles tels que le presse-papier, *Xanadu*, le reportage et le traîneau.

PERSONNAGES SYMBOLIQUES

Après avoir défini la phrase symbolique, il faut se centrer sur les personnages pour détailler le réseau des symboles. Les personnages et les symboles sont deux sous-systèmes du corps de l'histoire. Mais ils ne sont pas indépendants. Les symboles sont d'excellents outils qui permettent de définir les personnages et d'approfondir le dessein global de l'histoire.

Pour connecter un symbole à un personnage, il faut choisir un symbole qui représente une caractéristique essentielle du protagoniste, ou bien son contraire (Steerforth⁴, par exemple, dans *David Copperfield*, est tout sauf un personnage droit). En connectant un symbole spécifique à un aspect essentiel d'un personnage, vous permettez au public d'acquérir une compréhension immédiate de ce trait distinctif.

Et vous permettez également au lecteur ou spectateur de ressentir une émotion qu'il associera désormais à ce personnage. À mesure que le symbole se répète avec de légères variations, le protagoniste est défini avec davantage de subtilité, mais son trait distinctif essentiel et l'émotion à laquelle il est associé se solidifient dans l'esprit du public. Cette technique doit être utilisée avec parcimonie, car plus vous attachez de symboles à un personnage, moins ces symboles deviennent frappants.

Vous vous demandez peut-être : « Mais comment choisir le symbole que j'associerai à mon personnage ? » Revenez au réseau de personnages. Aucun personnage n'est une île. Tout personnage est défini dans sa relation avec les autres. Plutôt que de réfléchir au symbole que vous rattacherez à l'un de vos personnages, pensez aux symboles que vous rattacherez à plusieurs de vos personnages, en commençant par le héros et l'adversaire. Ces symboles, tout comme les personnages qu'ils représentent, doivent être en opposition.

Essayez également d'appliquer deux symboles à chaque personnage. En d'autres termes, créez une opposition de symboles *au sein même* des personnages. Vous rendrez ainsi vos protagonistes plus complexes tout en conservant les bénéfices du symbole.

En résumé, pour rattacher un symbole à un personnage, vous

devez :

1. Considérer l'ensemble du réseau de personnages avant de créer le symbole propre à chaque personnage.
2. Commencer par l'opposition entre le héros et son principal adversaire.
3. Définir un seul aspect du personnage ou une émotion unique que vous voulez que ce personnage éveille chez vos lecteurs ou spectateurs.
4. Penser à créer une opposition de symboles au sein du personnage.
5. Répéter le symbole, en l'associant au personnage en question, plusieurs fois au cours de l'histoire.
6. Modifier légèrement les détails de ce symbole à chaque fois qu'il se répète dans l'histoire.

Pour connecter symbole et personnage, la technique la plus simple consiste à utiliser certaines *catégories* de personnages – divins, animaux ou mécaniques. Chacune de ces catégories représente une *façon d'être* et un *niveau d'être* essentiels. Ainsi, quand vous connectez votre personnage unique à l'un de ces types, vous donnez à ce personnage une caractéristique de base et un statut que le public reconnaît immédiatement. Vous pouvez vous servir de cette technique quand bon vous semble, mais il faut noter qu'elle est plus courante dans certains genres, ou formes de narration, hautement métaphoriques, tels que le mythe, le récit d'épouvante, la *fantasy* et la science-fiction.

Étudions maintenant quelques histoires qui utilisent la technique des personnages symboliques.

Le symbolisme divin

PORTAIT DE L'ARTISTE EN JEUNE HOMME

(James Joyce, 1914)

Joyce connecte son héros, Stephen Dedalus, à l'inventeur Dédale, qui construit des ailes pour fuir l'asservissement du labyrinthe. Ce qui tend à conférer à Stephen un aspect éthéré et à évoquer sa nature essentielle, celle d'un artiste en quête de liberté. Mais Joyce étoffe cette qualité première en utilisant la technique de l'opposition de symboles au sein du personnage : il rattache à Stephen les symboles opposés d'Icare, le fils de Dédale, qui vola trop près du soleil (trop ambitieux) et mourut ; et du labyrinthe, également construit par Dédale, dans lequel Stephen se perd.

LE PARRAIN⁵

(roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

Mario Puzo a connecté son héros à Dieu, mais dans le but de souligner un aspect très différent du divin. Le Dieu de Puzo est le Père qui contrôle son monde et rend la justice. Mais il s'agit d'un dieu vengeur. C'est un homme-dieu qui possède un pouvoir dictatorial hors de la portée du commun des mortels. Puzo a également créé une opposition symbolique au sein de ce personnage en établissant un lien entre Dieu et le diable. Le parallèle entre les opposés normaux que constituent le sacré et le profane est un élément fondamental de ce personnage et de l'ensemble de l'histoire.

INDISCRÉTIONS

(pièce de Philip Barry, scénario de Donald Ogden Stewart, 1940)

L'écrivain Philip Barry a connecté son héroïne, Tracy Lord, à l'aristocratie, mais aussi au concept de déesse. En plus de son nom de famille qui lui confère un aspect noble, Tracy Lord a un sobriquet inventé par son père et son ex-mari : « La déesse de bronze ». Ces signes symboliques tendent à la fois à la rabaisser et à l'élever. L'histoire est fondée sur la question suivante : Tracy succombera-t-elle aux pires travers de la « divinité » – son côté froid, hautain, inhumain et impitoyable – ou choisira-t-elle ses meilleurs aspects – une grandeur d'esprit qui lui permettra, ironiquement, de devenir plus humaine et plus bienveillante ?

On peut également trouver des héros divins dans *Matrix* (Neo = Jésus), *Luke la main froide* (Luke = Jésus) et *Le Conte des deux cités* (Sydney Carton = Jésus).

Le symbolisme animal

UN TRAMWAY NOMMÉ DÉSIR

(Tennessee Williams, 1947)

Dans *Un tramway nommé Désir*, Tennessee Williams identifie ses personnages à des animaux, ce qui tend à les rabaisser, mais aussi à montrer que leur comportement est mû par des lois biologiques. Stanley est comparé à un cochon, un taureau, un singe, un chien et un loup afin de mettre en valeur sa nature essentiellement avide, brutale et masculine. Blanche évoque un papillon de nuit, un oiseau, fragile et apeuré. Tout au long de l'histoire, Williams répète ces symboles sous diverses formes. Et au bout du compte, le loup finit par dévorer l'oiseau.

BATMAN, SPIDER-MAN, TARZAN, CROCODILE DUNDEE

Les *comics* peuvent être considérés comme des versions modernes des mythes. Il n'est donc pas étonnant que leurs personnages soient dès le départ identifiés à des animaux. C'est le symbole le plus métaphorique et le plus « gros » que l'on puisse trouver. Le nom, le physique et les vêtements de Batman, Spider-Man et Tarzan, l'homme singe, tendent tous à attirer l'attention sur la connexion entre ces personnages et les animaux qui leur sont associés. Ces personnages ne se contentent pas d'avoir certains traits de caractère évoquant un comportement animal qui les affecte de manière subtile mais puissante, comme Stanley Kowalski. Ce sont des hommes animaux. Des personnages fondamentalement divisés, mi-hommes mi-animaux. La cruauté de l'état de nature où se trouve l'homme les contraint à se tourner vers un animal pour bénéficier de ses pouvoirs spécifiques et se battre pour la justice. Mais tout cela a un coût : ils doivent souffrir d'une division interne incontrôlable et d'une insurmontable aliénation.

Identifier un personnage à un animal donne souvent des histoires très populaires, car elles présentent une forme d'agrandissement (mais pas trop, pour ne pas rendre le récit ennuyeux). Se balancer d'un arbre à un autre (*Tarzan*) ou d'un gratte-ciel à un autre (*Spider-Man*), ou bien encore exercer un pouvoir sur le règne animal (*Crocodile Dundee*), sont des rêves profondément ancrés dans l'esprit humain.

Parmi les autres histoires qui utilisent le symbole de l'homme animal, on trouve *Danse avec les loups*, *Dracula*, *Le Loup-Garou* et *Le Silence des agneaux*.

Le symbolisme mécanique

Connecter un homme à une machine est un autre moyen usuel de créer un personnage symbolique. Les personnages machines, ou hommes robots, sont généralement pourvus d'une force mécanique, et donc surhumaine, mais ce sont également des êtres humains insensibles et incapables de compassion. Cette technique est généralement utilisée dans les récits d'épouvante ou de science-fiction, où les symboles excessifs font partie de la forme et sont donc bien acceptés. Quand les bons auteurs répètent ces symboles au cours de l'histoire, ils n'y ajoutent pas de détails, comme on le fait pour la plupart des autres personnages symboliques. Ils créent une *inversion*. À la fin de l'histoire, l'homme machine se révèle être le plus humain de tous les personnages, tandis que le personnage humain a agi comme un animal ou une machine.

FRANKENSTEIN OU LE PROMÉTHÉE MODERNE

(roman de Mary Shelley, 1818, pièce de Peggy Webling, scénario de John L. Balderston et Francis Edward Faragoh, 1931)

La première à avoir connecté un personnage et une machine a été Mary Shelley avec *Frankenstein*. Son personnage humain, au début de l'histoire, est le docteur Frankenstein. Mais cet homme est rapidement élevé au statut de dieu lorsqu'il décide de créer la vie. Et il va créer l'homme machine, le monstre qui, étant construit de différentes parties, est dépourvu de la fluidité de mouvement des êtres humains. Le troisième protagoniste, le bossu, est le personnage intermédiaire symbolique, le sous-homme exclu et considéré comme un monstre par la communauté humaine, mais qui travaille néanmoins pour le docteur Frankenstein. Vous remarquerez que ces personnages sont définis et mis en contraste à l'aide de types simples mais clairs. À mesure que l'histoire avance, c'est précisément parce qu'il est considéré comme un être inférieur qu'il faut enchaîner, brûler, puis faire disparaître, que le monstre se rebelle et cherche à se venger de son père divin, froid et inhumain.

Parmi les autres histoires qui utilisent la technique du personnage machine, il y a *Blade Runner* (les répliquants), *Terminator* (Terminator), *2001 l'odyssée de l'espace* (HAL) et *Le Magicien d'Oz* (l'homme de fer et l'homme de bois).

Autre symbolisme

LE SOLEIL SE LÈVE AUSSI
(Ernest Hemingway, 1926)

Le soleil se lève aussi est un exemple classique de création de personnage symbolique sans utilisation de types de personnages métaphoriques, dieu, animal ou machine. Hemingway a créé une opposition symbolique au sein de son héros Jake Barnes en le présentant comme un homme intègre, fort et sûr de lui, mais qui est devenu impuissant suite à une blessure de guerre. La combinaison de force et d'impuissance crée un personnage dont la caractéristique principale est d'être perdu. Jake est donc un homme ironique, passant d'un moment sensuel à un autre, mais incapable de fonctionner à ce niveau élémentaire. En tant qu'homme qui n'est pas un homme, c'est un personnage totalement réaliste qui en vient à représenter également toute une génération d'hommes à la dérive.

TECHNIQUE : LE NOM SYMBOLIQUE

Pour connecter symbole et personnage, vous pouvez également utiliser la technique qui consiste à traduire la caractéristique essentielle du personnage par son nom. Maître dans l'art de cette technique, Charles Dickens a créé des noms dont les images et les sonorités permettent d'identifier immédiatement la nature essentielle de ses personnages. Ebenezer Scrooge⁶, par exemple, est

incontestablement un homme qui aime l'argent et serait prêt à tout pour en avoir. Uriah Heep a beau se cacher derrière la façade sérieuse d'Urie, sa nature fondamentalement obséquieuse se révèle dans le « *Heep*⁷ ». On sait que Tiny Tim⁸ est le bon garçon par excellence bien avant qu'il ne prononce la phrase : « Que Dieu vous bénisse, que Dieu vous bénisse tous. »

Vladimir Nabokov a remarqué le fait que cette technique était devenue beaucoup moins fréquente dans les fictions post-xix^e siècle. C'est probablement parce qu'elle risque d'attirer l'attention en étant trop ouvertement thématique.

Pendant, quand il est bien choisi, le nom symbolique peut être un merveilleux outil. Mais c'est une technique qui fonctionne généralement mieux quand on écrit une comédie, genre qui propose des personnages types.

Voici par exemple quelques personnages invités à une fête donnée par Gatsby dans *Gatsby le magnifique*. On remarquera que Fitzgerald énumère souvent des noms qui évoquent une tentative ratée d'intégrer l'aristocratie américaine : Mr et Mrs O.R.P. Schraeder et les Stonewall Jackson Abrams de Géorgie ; Mrs Ulysses Swett. Il explique ensuite de façon impitoyable qui sont vraiment ces gens et ce qu'ils sont devenus.

Alors, arrivèrent d'East Egg Mr et Mrs Chester Becker et les Leech, ainsi qu'un homme nommé Bunsen, que j'avais connu à Yale, et le docteur Webster Civet, qui avait manqué de se noyer l'été dernier dans le Maine. Et il y avait aussi les Hornbeam et Mr et Mrs Willie Voltaire. [...] D'un peu plus loin sur l'île arrivèrent les Cheadle et Mr et Mrs O.R.P. Schraeder, ainsi que les Stonewall Jackson Abrams de Géorgie, les Fishguard et Mr et Mrs Ripley Snell. Snell était venu trois jours avant son séjour au pénitencier ; ivre mort sur l'allée de graviers, il s'était fait écraser la main droite par l'automobile de Mrs Ulysses Swett.

Une autre technique utilisant des noms de personnages symboliques, consiste à mêler personnages « réels » et personnages de fiction, comme c'est le cas dans *Ragtime*, *Le Lion et le Vent*, *Underworld*, *Carter contre le diable* et *Le Complot contre l'Amérique*. Les personnages historiques de ces œuvres ne sont en rien « réels ». Mais leurs légendes leur ont conféré un caractère iconique, et parfois même divin, dans l'esprit du lecteur. Ils sont ainsi devenus les dieux et les héros mythiques d'une nation. Leurs noms possèdent un pouvoir préfabriqué, comme un drapeau, dont l'auteur peut user ou non.

TECHNIQUE : SYMBOLE CONNECTÉ À UNE TRANSFORMATION DU PERSONNAGE

Une technique des plus avancées consiste à utiliser un symbole qui accompagne la transformation du personnage : l'auteur choisit un symbole qui représente ce qu'il souhaite que le personnage devienne

lorsqu'il aura vécu sa transformation.

Pour utiliser cette technique, vous devez vous concentrer sur les scènes clefs du début et de la fin de l'histoire, puis associer un symbole au héros au moment où vous créez sa faiblesse et son besoin. Enfin, vous devez répéter ce symbole au moment de la transformation du personnage, mais en effectuant de légères variations par rapport à la première fois où vous l'avez introduit.

LE PARRAIN

(roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

Cette technique est utilisée avec brio dans le film *Le Parrain*. La scène d'ouverture montre une expérience typique de ce qu'est un Parrain : un homme vient voir Vito Corleone pour lui demander justice. Cette scène est fondamentalement une négociation, et, à la fin, l'homme en question et le Parrain sont parvenus à un accord. La dernière réplique du Parrain, avant la fin de la scène, est la suivante : « Un jour, et ce jour ne viendra peut-être jamais, je vous demanderai de me rendre un service en retour. » Cette phrase, qui résume la négociation, laisse subtilement entendre qu'un pacte faustien vient d'être conclu et que le Parrain est le diable.

Les scénaristes ont évoqué le symbole du diable une nouvelle fois vers la fin de l'histoire, au moment où Michael, le nouveau Parrain, assiste au baptême de son neveu tandis que ses émissaires abattent les chefs des cinq familles mafieuses de New York. Conformément au rituel du baptême, le prêtre demande à Michael : « Renoncez-vous à Satan ? » Et Michael de répondre : « Oui, j'y renonce », au moment même où il devient Satan par ses actions. Michael promet ensuite de protéger l'enfant dont il devient littéralement le parrain, et ce même si, en tant que Parrain, il fera assassiner le père de son filleul aussitôt le baptême terminé.

Cette scène de confrontation devrait normalement être suivie d'une scène de prise de conscience. Mais Michael étant devenu diabolique, les scénaristes l'ont volontairement privé de prise de conscience. Cette prise de conscience, c'est Kay, la femme du Parrain, qui l'aura : depuis la pièce voisine, Kay observe les émissaires de Michael venus se rassembler autour de lui pour le féliciter de son « ascension », puis la porte qui mène au nouveau roi de l'Enfer lui est fermée au nez.

Vous remarquerez la subtilité avec laquelle le symbole est appliqué à la première scène : aucun personnage n'utilise le mot « diable ». C'est *via* une ingénieuse construction de la scène que les scénaristes ont rattaché ce symbole au héros : le mot « Parrain » est prononcé à la fin, juste avant la dernière réplique qui laisse

vaguement penser à un pacte faustien. Et c'est grâce à la subtilité avec laquelle le symbole est introduit, et non en dépit de celle-ci, que cette technique a un impact dramatique si fort sur le public.

THÈMES SYMBOLIQUES

L'étape suivante de la création du réseau de symboles consiste à trouver un symbole qui englobe des débats moraux dans leur intégralité. Cette technique tend à produire une concentration de sens particulièrement intense. Elle est donc hautement risquée. Exécutée sans subtilité, elle rend l'histoire ridiculement moralisatrice.

Pour créer un thème symbolique, il faut trouver une image ou un objet qui représente une *série* d'actions qui blessent autrui d'une manière ou d'une autre. Ou, mieux encore, trouver une image ou un objet qui représente deux séries d'actions – deux séquences morales – qui sont en conflit l'une avec l'autre.

LA LETTRE ÉCARLATE

(Nathaniel Hawthorne, 1850)

Hawthorne est un maître du thème symbolique. Le A écarlate semble à première vue représenter l'argument moral très simple qui condamne l'adultère. Ce n'est qu'à mesure que l'histoire avance que l'on comprend que ce symbole représente en réalité deux arguments moraux opposés : l'argument absolu, inflexible et hypocrite qui condamne Hester en public, et la moralité beaucoup plus souple et sincère selon laquelle Hester et son amant ont vécu en privé.

BEAU GESTE

(roman de Percival Christopher Wren, scénario de Robert Carson, 1939)

Cette histoire de trois frères qui s'enrôlent dans la Légion étrangère française permet d'illustrer une règle très importante de la technique du thème symbolique : cette technique fonctionne mieux lorsqu'elle est utilisée *via l'intrigue*. Au début de l'histoire, les trois frères sont des enfants qui jouent au « roi Arthur ». Alors qu'il s'est caché dans une armure, le frère aîné entend parler d'un bijou de famille, un saphir que l'on appelle l'« Eau bleue ». Quelques années plus tard, il dérobe ce joyau et rejoint la Légion étrangère pour sauver la réputation de sa tante et de l'ensemble de sa famille. L'armure de

chevalier en vient donc à symboliser un acte noble et altruiste, le *beau geste* qui est au cœur du thème de l'histoire. En enchâssant ce symbole dans l'intrigue, les scénaristes ont permis à la connexion entre le symbole et le thème d'évoluer et de se développer tout au long de l'histoire au lieu de frapper le public d'un seul coup brutal.

GATSBY LE MAGNIFIQUE

(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Gatsby le magnifique est le chef-d'œuvre d'un auteur qui était maître dans l'art de rattacher des symboles à ses thèmes. Fitzgerald a créé un réseau composé de trois symboles principaux pour cristalliser une *séquence thématique*. Ces trois symboles sont la lumière verte, le panneau publicitaire devant la décharge et le « sein vert et frais d'un monde nouveau ». La séquence morale se déroule de la façon suivante :

1. La lumière verte représente l'Amérique moderne. Mais le rêve américain originel a été perverti par la recherche de la richesse matérielle et la *golden girl* qui n'est désirable que parce qu'elle est présentée dans un joli emballage.

2. Le panneau publicitaire devant la décharge est le symbole de l'Amérique cachée sous la surface matérielle, complètement épuisée, et des déchets mécaniques créés par l'Amérique matérialiste. La machine a dévoré le jardin.

3. Le « sein vert et frais d'un monde nouveau » représente le monde naturel de l'Amérique, au moment de sa découverte et doté d'un potentiel immense, promesse d'une nouvelle façon de vivre, d'une seconde chance dans le jardin d'Éden.

Notez bien que cette séquence symbolique n'est pas présentée dans l'ordre chronologique, mais dans l'ordre *structurel*. Fitzgerald introduit le « sein vert et frais d'un monde nouveau » à la toute dernière page de son roman. Et il s'agit là d'un choix brillant, car la riche nature et le potentiel immense du nouveau monde sont rendus intensément réels par le contraste frappant qui les oppose à ce que les hommes ont fait de ce nouveau monde. Et ce contraste se produit à la toute fin de l'histoire, après la prise de conscience de Nick. De cette façon, d'un point de vue structurel, le symbole, et ce à quoi il se réfère, explose dans l'esprit du public, comme une saisissante révélation thématique. La technique est exécutée ici de manière magistrale. C'est cela aussi, créer une œuvre d'art.

SYMBOLES DE L'UNIVERS DU RÉCIT

Nous avons parlé dans le chapitre 6 des nombreuses techniques qui peuvent servir à créer l'univers du récit. Or, certaines de ces techniques, comme la miniature, sont également des techniques liées au symbole. D'ailleurs, la fonction la plus importante du symbole consiste sans doute à englober un monde entier, ou un ensemble de forces, dans une image unique aisément compréhensible.

Les mondes naturels tels que l'île, la montagne, la forêt et l'océan ont un pouvoir symbolique inhérent. Mais si vous souhaitez amplifier ou modifier la signification que le public leur associe généralement, vous pouvez leur rattacher d'autres symboles. Vous pouvez par exemple imprégner ces endroits de pouvoirs magiques. C'est la technique utilisée pour l'île de Prospero (*La Tempête*), l'île de Circé (*L'Odyssée*), la forêt du *Songe d'une nuit d'été*, Arden dans *Comme il vous plaira*, la forêt interdite des « Harry Potter » et la forêt de la Lothlórien dans *Le Seigneur des anneaux*. À proprement parler, la magie n'est pas un symbole en soi, mais un ensemble de forces d'un ordre différent sur lequel repose le fonctionnement de ce monde. Cela étant dit, la création d'un lieu magique produit le même effet que l'application d'un symbole : concentrer le sens et charger le monde d'un champ de forces qui capture l'imagination du public.

Vous pouvez créer des symboles qui expriment cet ensemble de forces surnaturelles. Prenons l'exemple d'*Éclair de lune* pour mieux comprendre comment.

ÉCLAIR DE LUNE

(John Patrick Shanley, 1987)

John Patrick Shanley fait de la lune une manifestation physique de la notion de destin. Cette technique se révèle particulièrement utile dans le cadre d'une histoire d'amour, genre où l'important n'est pas les individus mais l'amour qu'ils éprouvent l'un pour l'autre. Le public doit avoir l'impression qu'il s'agit d'un grand amour et qu'il serait tragique qu'il ne puisse s'épanouir et durer. L'une des façons de faire naître ce sentiment dans l'esprit du public est de montrer que l'amour est nécessaire, qu'il relève du destin, de forces qui dépassent de loin

ces deux simples mortels que sont les deux personnages principaux. Pour connecter ces personnages – Loretta et Ronny – à la lune, Shanley commence, dès le début de l'histoire, par présenter Loretta comme quelqu'un de malchanceux en amour. Ce qui tend à créer le sentiment que des forces supérieures agissent sur elle. Le grand-père de Loretta explique ensuite à un groupe de vieillards que c'est la lune qui amène la femme à l'homme. À un dîner, Raymond, l'oncle de Loretta, raconte comment le père de la jeune femme, Cosmo, a courtsé sa mère, Rose : par une nuit de pleine lune, Raymond s'est réveillé et a vu par la fenêtre Cosmo qui, dans la rue, observait la chambre de Rose.

Shanley utilise ensuite la technique du montage alterné pour placer l'ensemble de la famille sous le pouvoir de la lune et établir un lien entre la lune et l'amour. Plusieurs images se succèdent rapidement : Rose observe la pleine lune ; Loretta et Ronny, après leur première nuit passée ensemble, se mettent à la fenêtre pour la contempler à leur tour ; et Raymond se réveille et dit à sa femme que la lune de Cosmo est de retour. Ce qui pousse ces deux personnages âgés et mariés depuis longtemps à faire l'amour. La séquence se termine sur le grand-père, et ses chiens, qui se mettent à hurler à la lune planant au-dessus de la grande ville. La lune devient ainsi la grande matrice de l'amour, baignant l'ensemble de la ville de sa lumière et de sa poussière féériques.

On peut aussi créer un symbole lorsqu'on écrit une histoire dans laquelle le monde passe d'un stade de la société à un autre, par exemple du village à la ville. Les forces sociales étant extrêmement complexes, la création d'un symbole, qui tend à rendre ces forces réalistes, cohérentes et compréhensibles, peut se révéler très utile.

LA CHARGE HÉROÏQUE

(livre de James Warner Bellah, scénario de Frank Nugent et Laurence Stallings, 1949)

L'histoire présente les derniers jours de travail d'un capitaine de la cavalerie américaine sur le point de prendre sa retraite dans un avant-poste isolé de l'Ouest aux alentours de 1876. La fin de la vie professionnelle du capitaine est mise en parallèle avec la fin de la frontière (le monde des villages) et des valeurs guerrières qu'elle incarnait. Pour mettre en valeur ce changement, les scénaristes Frank Nugent et Laurence Stallings se sont appuyés sur le symbole du bison. Quelques jours avant le départ du capitaine, un grand sergent soupe au lait fête son propre départ à la retraite dans un saloon. Et il dit au barman : « Ça y est, c'est fini le bon vieux temps... Tu ne sais pas quand est-ce que les bisons vont revenir ? Tu n'en as pas entendu

parler ? » Mais le public sait que les bisons ne reviendront jamais, pas plus, d'ailleurs, que les hommes comme le sergent et le capitaine, qui appartiennent au « bon vieux temps ».

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST

(histoire originale de Dario Argento, Bernardo Bertolucci et Sergio Leone, scénario de Sergio Leone et Sergio Donati, 1968)

Ce grand western opéra s'ouvre sur le meurtre d'un homme et de ses enfants dans une maison isolée. La femme qu'il vient d'épouser arrive sur les lieux et découvre qu'elle est veuve et propriétaire d'une maison apparemment sans valeur au milieu du désert américain. Alors qu'elle fouille dans les affaires de son défunt mari, elle découvre un jouet qui représente une ville. Cette ville-jouet est à la fois une miniature et un symbole du futur, un modèle de la ville à laquelle pensait le défunt quand le chemin de fer a fini par arriver au pas de sa porte.

CINEMA PARADISO

(histoire originale de Giuseppe Tornatore, scénario de Giuseppe Tornatore et Vanna Paoli, 1989)

Le cinéma du titre est à la fois le symbole de l'ensemble de l'histoire et le symbole du monde. C'est un cocon où les gens se rassemblent pour vivre la magie du cinéma, et, ainsi, créer leur communauté. Mais tandis que la petite ville évolue et s'agrandit, le cinéma décline, se délabre et finit par être remplacé par un parking. C'est la mort de l'utopie et la mort de la communauté, qui s'est elle aussi désagrégée. Ce cinéma est une bonne illustration de la capacité du symbole à concentrer du sens et à émouvoir un public aux larmes.

MATRIX

(Andy Wachowski et Larry Wachowski, 1999)

et

NETWORK

(Paddy Chayefsky, 1976)

Quand on situe son histoire dans un cadre aussi vaste et complexe qu'une société ou une institution, le symbole s'avère presque indispensable si l'on veut toucher un vaste public. *Matrix* et *Network* doivent tous deux leur succès aux symboles qui représentent leurs histoires et les mondes sociaux dans lesquels elles se déroulent. Les termes « *matrix* » et « *network*⁹ » évoquent tous deux une unité mais aussi une toile qui peut piéger et asservir. Ces symboles disent aux spectateurs qu'ils vont entrer dans un monde complexe constitué de nombreuses forces, dont certaines resteront cachées. Le public sait ainsi qu'il est inutile de chercher à tout comprendre tout de suite, que

l'histoire comportera de nombreux rebondissements surprenants.

ACTIONS SYMBOLIQUES

Chaque action fait normalement partie d'une séquence d'actions plus étendue que contient l'intrigue. Chaque action est comme un wagon d'un long train incarnant la compétition entre héros et adversaire pour l'objectif. Quand on rend une action symbolique, on la connecte à une autre action ou à un autre objet et on lui donne ainsi davantage de sens. Notez bien que lorsque vous rendez une action symbolique, vous la faites en quelque sorte ressortir de la séquence de l'intrigue. Vous attirez l'attention sur elle, vous dites au public : « Cette action est particulièrement importante ; elle exprime le thème ou l'un des personnages en miniature. » Prudence donc.

LES HAUTS DE HURLEVENT

(roman d'Emily Brontë, 1847, scénario de Charles MacArthur et Ben Hecht, 1939)

Quand Heathcliff fait mine de combattre le chevalier noir pour Cathy dans leur « château » sur la lande, il exprime leur monde de romance imaginaire et la volonté de Cathy de vivre dans un monde de richesses et de noblesse. Heathcliff met également en scène, en miniature, l'ensemble de l'histoire : sa confrontation contre le bien né Linton pour la main de Cathy.

WITNESS, TÉMOIN SOUS SURVEILLANCE

(Earl W. Wallace et William Kelley, d'après une histoire originale de William Kelley, 1985)

En participant à la construction d'une grange et en lançant des œillades à Rachel, John signale sa volonté de quitter le monde violent de la police et de créer un lien amoureux dans une communauté pacifique.

LE CONTE DE DEUX CITÉS

(Charles Dickens, 1859)

Tel le Christ sur la croix, Sydney Carton sacrifie sa vie pour celle d'autrui en se faisant guillotiner. « C'est de loin, de bien loin, la meilleure chose que j'aie jamais faite et je me dirige vers un repos de

loin, de bien loin meilleur que tous ceux que j'aie jamais connus. »

GUNGA DIN

(poème de Rudyard Kipling, histoire de Ben Hecht et Charles MacArthur, scénario de Joel Sayre et Fred Guiol, 1939)

Le « coolie » indien Gunga Din veut à tout prix intégrer le régiment des trois soldats britanniques qu'il vénère. Au cours de la confrontation finale, quand son compagnon d'armes est blessé et capturé, Din fait sonner son clairon, ce qui le met en danger de mort mais lui permet de sauver le régiment en l'empêchant de tomber dans un piège.

OBJETS SYMBOLIQUES

Les objets symboliques existent rarement seuls dans une histoire car, seul, un tel objet serait bien en peine de faire référence à autre chose. En revanche, un réseau d'objets reliés entre eux par une forme de principe d'ensemble peut offrir une configuration de sens profonde et complexe, qui tend habituellement à soutenir le thème.

Si vous souhaitez créer un réseau d'objets symboliques, commencez par revenir au principe directeur de votre histoire. Le principe directeur est en effet le ciment qui peut vous permettre de rassembler les différents objets symboliques pour en faire un tout uni. Et de cette façon, chacun des objets fera non seulement référence à un autre objet mais aussi à l'ensemble des objets symboliques de l'histoire.

Vous pouvez créer un réseau d'objets symboliques dans n'importe quelle histoire, mais il faut savoir que ces réseaux sont plus facilement identifiables dans certains genres, à savoir le mythe, le récit d'épouvante et le western. Ces genres ont donné naissance à un si grand nombre d'histoires que leurs règles ont été définies à la perfection. Et cela inclut les objets, qui ont été utilisés si souvent qu'ils sont devenus des métaphores immédiatement identifiables. Ces objets sont des symboles préfabriqués dont le public comprend tout de suite la signification de façon consciente ou inconsciente.

Examinons maintenant les réseaux d'objets symboliques d'histoires que l'on peut considérer comme les meilleures représentantes de ces genres hautement métaphoriques.

Le réseau de symboles du mythe

Le mythe est la forme d'histoire la plus ancienne, et, à ce jour, la plus populaire. Les mythes de la Grèce antique, qui sont l'un des piliers de la pensée occidentale, sont allégoriques et métaphoriques, et vous devez connaître la façon dont ils fonctionnent si vous souhaitez vous en servir de bases pour votre propre histoire.

Le mythe présente toujours deux niveaux d'être : divin et humain. Ne commettez pas l'erreur classique qui consiste à penser que ce

modèle correspond uniquement à l'idée que se faisaient les Grecs du fonctionnement du monde. Les deux niveaux de ces histoires ne servent pas à exprimer la croyance en des dieux qui régiraient la vie des hommes. Les dieux représentent ce qui en l'homme lui permet d'atteindre l'excellence ou l'illumination. Les « dieux » sont en réalité un ingénieux modèle psychologique au sein duquel un réseau de personnages représente des traits distinctifs et des façons d'agir qui peuvent servir de modèles ou de repoussoirs.

En plus de cet ensemble de personnages hautement symboliques, le mythe utilise un ensemble d'objets symboliques clairement imposé. Quand ces histoires étaient contées, le public savait que ces symboles représentaient toujours autre chose et il savait exactement ce qu'ils signifiaient. Les conteurs parvenaient à leur fin en juxtaposant ces symboles clefs tout au long de l'histoire.

Ce qu'il faut absolument comprendre concernant ces symboles métaphoriques, c'est qu'ils représentent aussi quelque chose qui se trouve *au cœur du héros*. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des symboles clefs du mythe ainsi que la signification qu'ils avaient sans doute pour le public de l'Antiquité. Évidemment, malgré leur caractère hautement métaphorique, ces symboles n'ont pas de signification complètement déterminée ; les symboles conservent toujours une certaine ambiguïté.

- Périple : Le chemin de la vie
- Labyrinthe : Confusion dans la recherche du chemin de l'illumination
- Jardin : Harmonie avec les lois de la nature ; harmonie avec soi-même et avec les autres
- Arbre : Arbre de vie
- Animaux (chevaux, oiseaux, serpents) : Modèles sur le chemin de l'illumination ou des Enfers
- Échelle : Étapes de l'illumination
- Enfers : Région inexplorée du moi, monde des morts
- Talisman (épée, arc, bouclier, armure) : Bonne action

L'ODYSSÉE

(Homère)

L'Odyssée est selon nous le mythe grec le plus artistique et le plus influent de toute l'histoire de la narration. Et l'usage qu'y fait Homère des objets symboliques est l'une des causes de cette réussite. Pour mieux comprendre les techniques liées au symbole dans cette œuvre, nous devons commencer par revenir, comme toujours, aux personnages.

La première chose qu'il faut remarquer concernant les personnages, c'est qu'Homère est passé du puissant guerrier qui combat à mort (*L'Illiade*) au guerrier rusé qui cherche à rentrer chez lui et à vivre. Ulysse est un excellent combattant mais il est un bien meilleur chercheur, penseur (manipulateur) et amant.

Ce changement dans la personnalité du héros engendre un changement de thème symbolique : on passe du matriarcat au patriarcat. *L'Odyssée* n'est pas une histoire dans laquelle le roi doit mourir et la mère rester ; Ulysse revient et reprend son trône. Comme dans la plupart des grandes histoires, le héros passe par une transformation : lorsqu'il rentre chez lui, Ulysse est le même homme qu'au début, mais en plus grand. C'est du moins ce que nous laisse entendre sa décision morale : en rentrant chez lui, Ulysse choisit la mortalité plutôt que l'immortalité.

Parmi les oppositions centrales de personnages symboliques, la plus importante est sans doute celle de l'homme vs la femme. Contrairement à Ulysse, qui apprend en voyageant, Pénélope reste sur place et apprend en rêvant. Elle prend également des décisions basées sur ses rêves.

Homère construit le réseau d'objets symboliques de *L'Odyssée* en s'appuyant sur les personnages et le thème. C'est pour cette raison que ce réseau ne comprend que des objets mâles : hache, mât, rame et arc. Pour les personnages, chacun de ces objets représente une version du bon chemin à suivre et de la bonne action à accomplir. Ces symboles forment un contraste avec l'arbre qui soutient le lit conjugal d'Ulysse et de Pénélope. Cet arbre est l'arbre de vie, et il représente l'idée selon laquelle le mariage est organique : il s'épanouit ou s'étiole. Quand l'homme s'aventure trop loin ou trop longtemps dans sa quête de gloire (valeur du guerrier par excellence), le mariage et la vie elle-même meurent.

Le réseau de symboles du récit d'épouvante

L'épouvante est un genre fondé sur la peur que l'inhumain entre dans la communauté humaine. Il explore ce qui se trouve au-delà des frontières de la vie civilisée – frontières séparant le vivant du mort, le rationnel de l'irrationnel, le moral de l'immoral – avec pour résultat presque inévitable la destruction. Le récit d'épouvante pose la question la plus fondamentale de toutes : qu'est-ce qui est humain et qu'est-ce qui est inhumain ? C'est pour cette raison qu'il est très souvent associé à la religion. En Amérique et en Europe, la base religieuse du récit d'épouvante est le christianisme. Et par conséquent, le réseau de personnages et le réseau de symboles des histoires de ce type sont presque complètement déterminés par la cosmologie

chrétienne.

Dans la plupart des récits d'épouvante, le héros est passif et le principal adversaire, qui mène l'action, est le diable, ou l'un de ses émissaires. Le diable est l'incarnation du mal, c'est le mauvais père, qui conduira les humains à la damnation éternelle s'il n'est pas arrêté à temps. Dans les histoires de ce type, le débat moral est toujours réduit à sa plus simple expression binaire : c'est le combat du bien contre le mal.

Le réseau de symboles débute donc également sur une opposition binaire, et l'expression visuelle et symbolique du bien contre le mal est la lumière contre l'obscurité. Le premier symbole, du côté lumineux, est bien sûr la croix, qui a le pouvoir de repousser Satan en personne. Les symboles de l'obscurité sont souvent liés aux animaux. Dans les mythes préchrétiens, des animaux tels que le cheval, le cerf, le taureau, le bélier et le serpent étaient les symboles d'idéaux qui pouvaient conduire l'homme à accomplir une bonne action et à atteindre une forme supérieure du moi. Dans le symbolisme chrétien, ces animaux représentent l'action diabolique. C'est pour cette raison que le diable porte des cornes. Les animaux tels que le loup, le singe, la chauve-souris et le serpent représentent la disparition des sanctions, la passion qui dévore le corps et le chemin du mal. Et ces symboles exercent tout leur pouvoir dans l'obscurité.

DRACULA

(roman de Bram Stoker, pièce de Hamilton Deane et John L. Balderston, scénario de Garrett Fort, 1931)

Le vampire Dracula, être éternel, est la créature de la nuit par excellence. Il vit du sang des hommes qu'il tue ou empoisonne pour en faire ses esclaves. Il dort dans un cercueil et brûlerait et mourrait s'il était exposé à la lumière du soleil.

Les vampires sont extrêmement sensuels. Ils observent longuement le cou dénudé de leurs victimes et finissent par se laisser dépasser par leur envie intense de mordre ce cou et d'en sucer le sang. Dans les histoires de vampires telles que *Dracula*, le sexe égale la mort, et la confusion de la frontière entre la vie et la mort mène à une sentence qui est bien pire que la mort elle-même : vivre dans un purgatoire sans fin, errer pour toujours dans la nuit noire.

Dracula a le pouvoir de se transformer en chauve-souris ou en loup, et il vit généralement dans des ruines peuplées de rats. En qualité de comte, de membre de l'aristocratie, c'est un personnage typiquement européen. Le comte Dracula est le représentant d'une aristocratie vieillissante et corrompue qui parasite le reste de la société.

Dracula est extrêmement puissant la nuit. Mais il peut être arrêté

par quelqu'un qui connaît son secret. Il rétrécit lorsqu'il aperçoit un crucifix et brûle lorsqu'il est aspergé d'eau bénite.

Parmi les autres récits d'épouvante classiques qui jouent sur ce réseau de symboles, on trouve *L'Exorciste* et *La Malédiction*. *Carrie* se fonde sur le même réseau mais inverse sa signification. Là, les symboles chrétiens sont associés à la bigoterie et à la bêtise, et Carrie tue sa mère évangélique en téléportant un crucifix droit dans son cœur.

Le réseau de symboles du western

Le western est la dernière forme des grands mythes de la Création car la frontière américaine a été la dernière frontière habitable sur terre. Cette forme d'histoire est le mythe national de l'Amérique et a été écrite et réécrite des milliers de fois. C'est pour cette raison que son réseau de symboles est hautement métaphorique. Le western est l'histoire de millions d'individus voyageant vers l'ouest, domestiquant la nature sauvage et construisant des villes. Ces individus sont conduits par un héros guerrier solitaire qui a le pouvoir de vaincre les barbares et de sécuriser les lieux pour que les pionniers puissent fonder leurs villages. À l'instar de Moïse, ce guerrier peut conduire son peuple vers la Terre promise mais ne peut lui-même y entrer. Il est condamné à rester célibataire et seul, à voyager pour toujours dans la nature sauvage, jusqu'à la mort, la sienne ou celle de la nature.

Le western a connu son apogée entre 1880 et 1960. Ce genre a donc toujours traité d'une époque et d'un lieu qui faisaient déjà partie du passé. Mais il est important de se rappeler qu'en tant que mythe de la création, le western a aussi toujours été une vision du *futur*, une étape de développement national que les Américains ont collectivement voulu incarner, même si elle était située dans le passé, et, par conséquent, ne pouvait être créée pour de bon.

Les idées clefs du western sont la conquête de la terre, l'anéantissement ou la transformation des races « inférieures » ou « barbares », la diffusion du christianisme et de la civilisation, la transformation de la nature en richesse et la création de la nation américaine. Le principe directeur général du western est le suivant : l'ensemble du processus de l'histoire de l'humanité est répété sur la table rase de la nature sauvage et virginale de l'Amérique, ce pays devenant ainsi pour les hommes la dernière chance de regagner le paradis perdu.

Toute histoire nationale est une histoire religieuse qui repose sur la définition de certains rituels et de certaines valeurs et qui dépend de l'intensité avec laquelle les gens croient en elle. Il n'est donc pas surprenant qu'une histoire si nationale et si religieuse engendre un

réseau de symboles si hautement métaphoriques.

Le premier symbole du réseau du western est le cavalier. Il est à la fois chasseur et guerrier et représente l'incarnation même de la culture guerrière. Il doit également certains de ses signes distinctifs au mythe national anglais du roi Arthur. Il est chevalier par nature, un homme ordinaire au caractère pur et noble qui se plie à un code moral fondé sur la courtoisie et la justice (que l'on appelle le Code de l'Ouest).

Le héros de western ne porte pas d'armure, mais il a toujours sur lui le deuxième grand symbole du réseau : son six-coups. Le six-coups représente la force mécanique ; c'est une « épée » de justice dont la puissance est démultipliée. Du fait de son code d'honneur et des valeurs de sa culture guerrière, le cow-boy ne dégaine jamais son arme en premier. Et il doit toujours rendre justice en pleine rue, là où tout le monde peut le voir.

À l'instar du récit d'épouvante, le western est toujours une expression des valeurs binaires que sont le bien et le mal, ce qui est signalé par le troisième symbole majeur du réseau : le chapeau. Le héros porte un chapeau blanc ; le méchant un chapeau noir.

Le quatrième symbole du western est le badge, qui prend lui-même la forme d'un autre symbole, l'étoile. Le héros de western est toujours le champion du bien, parfois à ses dépens, car sa violence l'ostracise le plus souvent. Il lui arrive de rejoindre *temporairement* la communauté quand il devient un homme de loi officiel. Et il fait régner la loi non seulement sur le monde sauvage qui est à l'extérieur mais aussi sur celui qui est au cœur de chacun.

Le dernier symbole majeur du western est la clôture. Il s'agit toujours d'une clôture en bois, mince et fragile, qui représente le faible contrôle que la nouvelle civilisation exerce sur le monde sauvage de la nature et sur la sauvagerie de la nature humaine.

Ce réseau de symboles est utilisé avec beaucoup de finesse dans *Le Traître du Far-West*, *La Chevauchée fantastique*, *La Poursuite infernale*, et le plus schématique et métaphorique de tous les westerns, *L'Homme des vallées perdues*.

L'HOMME DES VALLÉES PERDUES

(roman de Jack Schaefer, scénario de A. B. Guthrie Jr et Jack Sher, 1953)

Du fait de son aspect thématique, *L'Homme des vallées perdues* présente un réseau de symboles facilement identifiables, mais ces symboles attirent tellement l'attention des spectateurs que ceux-ci ont toujours le sentiment d'être en train de « regarder un western classique ». C'est le risque principal lorsqu'on utilise des symboles hautement métaphoriques.

Cela étant dit, *L'Homme des vallées perdues* prend la forme mythique du western et la pousse à l'extrême de sa logique. L'histoire traite d'un mystérieux étranger, qui, lorsqu'on l'aperçoit pour la première fois, est déjà en chemin. Il descend de la montagne à cheval, fait une halte, puis retourne vers la montagne. Ce film fait partie d'un sous-genre que nous appelons « histoires d'ange voyageur ». Ce sous-genre compte quelques westerns, mais aussi des récits policiers (les histoires d'Hercule Poirot), des comédies (*Crocodile Dundee*, *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, *Le Chocolat*, *Good Morning Vietnam*) et des comédies musicales (*Mary Poppins*, *The Music Man*). Les histoires d'ange voyageur présentent un héros qui entre dans une communauté en crise, aide ses membres à résoudre les problèmes, puis s'en va pour aider une autre communauté. Dans sa version western, l'histoire d'ange voyageur présente Shane, ange voyageur guerrier qui se bat contre d'autres guerriers (les ranchers) afin de sécuriser les lieux pour que les fermiers et les villageois puissent construire leurs maisons.

L'Homme des vallées perdues comprend également un réseau de personnages hautement symboliques : le héros angélique vs le maléfique bandit ; le chef de famille fermier (nommé Joseph) vs le rancher cruel, célibataire et grisonnant ; la femme et la mère idéale (nommée Marian) ; et l'enfant, un garçon qui vénère l'homme qui sait si bien manier le revolver. Ces personnages abstraits ne sont pourvus de presque aucune caractéristique individuelle. Shane, par exemple, est hanté par un spectre de son passé qui a trait aux armes, mais n'est jamais expliqué. Le résultat, c'est que les personnages sont au mieux des métaphores très séduisantes.

Tous les symboles standard du western sont là, dans leur forme la plus pure. Le revolver est crucial dans tous les westerns. Mais dans *L'Homme des vallées perdues*, il est placé au cœur du thème. Le film pose une question qui permet de juger chacun des personnages : avez-vous le courage d'utiliser cette arme ? Les ranchers détestent les fermiers parce qu'ils érigent des clôtures. Les fermiers se battent contre les ranchers pour pouvoir construire leur ville, leurs tribunaux et leurs églises. Shane porte des vêtements de daim clair ; le bandit maléfique est vêtu de noir. Les fermiers achètent des outils et des matériaux de construction dans un magasin. Mais ce magasin a une porte qui s'ouvre sur le saloon où les ranchers boivent, se battent et tuent. Lorsqu'il se trouve dans le magasin, Shane essaie de changer de vie et de fonder une famille, mais il se laisse happer par le saloon et retourne à son ancienne vie de guerrier solitaire très doué pour le tir.

Tout cela ne signifie pas que *L'Homme des vallées perdues* est une mauvaise histoire. Si ce film a un certain pouvoir, c'est justement grâce à son réseau de symboles si pur et si net. Il n'y a pas de fioritures. Mais c'est aussi pour cette raison que le film paraît

schématique et que son débat moral semble relever d'une philosophie morale unilatérale, comme c'est très souvent le cas dans les histoires religieuses.

TECHNIQUE : INVERSER LE RÉSEAU DE SYMBOLES

La grande faiblesse d'un réseau de symboles métaphoriques préfabriqué, c'est qu'il est tellement évident et prévisible que l'histoire devient pour le public une sorte de schéma, plutôt qu'un corps vivant. Mais cette faiblesse offre une excellente opportunité. On peut en effet utiliser la connaissance que le public a du genre et de son réseau de symboles pour en inverser les codes. Cette technique consiste à utiliser tous les symboles du réseau et à les modifier pour leur donner une signification très différente des attentes du public. Cela tend ainsi à forcer le lecteur ou spectateur à repenser toutes ses idées préconçues. On peut faire ça avec toute forme d'histoire dont les symboles sont bien connus. Quand on travaille dans un genre spécifique comme le mythe, le récit d'épouvante ou le western, on parle de « saper le genre ».

JOHN MCCABE

(roman d'Edmund Naughton, scénario de Robert Altman et Brian McKay, 1971)

John McCabe est un excellent film au scénario brillant. Or, une grande partie de cette réussite provient de l'utilisation de la technique de l'inversion des symboles classiques du western. Cette inversion naît d'une extension du thème traditionnel du western. Au lieu de présenter des personnages qui apportent la civilisation dans l'Ouest sauvage, *John McCabe* traite d'un entrepreneur qui construit une ville dans l'Ouest sauvage mais qui est détruit par le monde des affaires.

L'inversion des symboles débute avec le personnage principal. McCabe est un joueur et un dandy qui fait fortune en ouvrant une maison close. C'est par le biais de l'argent du sexe qu'il réussit à créer une communauté au sein du monde sauvage. Le deuxième personnage principal, le grand amour de McCabe, est une maquerelle qui fume de l'opium.

Les sous-mondes visuels inversent aussi les symboles classiques. La ville n'est pas l'habituelle grille géométrique aux façades bardées de lames de clin posée dans la plaine aride du Sud-Ouest. C'est un alignement d'habitats de fortune, de bois et de tente, incrustés dans la forêt luxuriante et pluvieuse du Nord-Ouest. Il ne s'agit pas d'une communauté dont les membres s'affairent sous le regard bienveillant d'un marshal mais d'une ville fragmentée et à moitié bâtie, dont les

habitants, des individus isolés et nonchalants, scrutent d'un regard suspicieux tous les étrangers.

L'action symbolique clef du western est la démonstration de force, et celle-ci est également mise à mal. La démonstration de force classique se déroule au milieu de la rue principale, là où tous les habitants de la ville peuvent l'observer. Le héros cow-boy attend que le méchant dégaine en premier, réussit quand même à le vaincre, et réaffirme le pouvoir du bien, de la loi et de l'ordre pour l'ensemble de la communauté. Dans *McCabe*, le héros, qui est tout sauf un homme de loi, est poursuivi dans toute la ville par trois tueurs au cours d'une tempête de neige aveuglante. Aucun des habitants de la ville ne voit McCabe ni ne se soucie du fait qu'il soit en train de risquer sa vie pour le bien de la ville. Tous sont occupés à éteindre les flammes d'un incendie qui a pris dans une église que personne ne fréquente.

McCabe modifie également le sens des objets symboliques du western classique. La loi n'existe pas. L'église est vide. Au cours de la démonstration de force, l'un des tueurs se cache derrière un bâtiment et tire sur McCabe à l'aide d'un fusil. McCabe, qui, malgré les apparences, n'est pas mort, réplique en tirant une balle entre les deux yeux du méchant à l'aide d'un derringer (arme réservée aux femmes dans les westerns classiques !) qu'il cachait. Au lieu du pantalon de cuir et du chapeau blanc à larges bords du cow-boy, McCabe porte un costume côte est et un chapeau melon.

En choisissant de saper le genre, *McCabe* nous offre d'excellentes techniques pour faire du neuf à partir de vieux symboles métaphoriques. C'est une excellente leçon d'écriture et une référence du cinéma américain.

Exemples de réseaux de symboles

La meilleure façon d'apprendre les techniques du réseau de symboles, c'est de les observer en application dans des œuvres. En examinant ces différentes histoires, vous remarquerez que ces techniques s'appliquent également à un large éventail de formes.

EXCALIBUR

(roman, *Le Morte d'Arthur*, de *Thomas Malory*, scénario de *Rospo Pallenberg et John Boorman*, 1981)

Si l'on considère le western comme le mythe national des États-Unis, la légende du roi Arthur est alors le mythe national de l'Angleterre. Son pouvoir et son attrait sont si vastes qu'elle a influencé des centaines de milliers d'autres récits partout en Occident. Et c'est pour cette seule et unique raison que nous, conteurs des temps modernes, devons comprendre comment fonctionne son réseau de

symboles. Comme toujours, nous commencerons par les personnages symboliques.

Le roi Arthur n'est pas simplement un homme et n'est pas simplement un roi. C'est le centaure moderne, le cavalier de métal. Et en tant que tel, on peut le considérer comme le premier surhomme, l'Homme d'Acier, le mâle poussé à son extrême. Il est l'incarnation de la culture guerrière par excellence. Il représente le courage, la force, les bonnes actions, et la justice rendue par le combat en public. Ironiquement, malgré cette masculinité poussée à l'extrême, il respecte le code de la chevalerie qui place la femme sur un piédestal de pureté absolue. Ce qui transforme l'ensemble de la gent féminine en symbole divisé selon l'opposition binaire chrétienne de la Madone et de la putain.

Le roi Arthur symbolise également le leader moderne en conflit. À Camelot, il crée une communauté parfaite fondée sur la pureté, communauté aussitôt détruite quand sa femme tombe amoureuse du meilleur et du plus pur de ses chevaliers. Le conflit entre l'amour et le devoir est l'une des grandes oppositions morales de la narration, et le roi Arthur l'incarne on ne peut mieux.

L'allié d'Arthur, Merlin, est le magicien-mentor *par excellence*¹⁰. Ce personnage est un vestige de la vision préchrétienne de la magie, et, en tant que tel, il représente la connaissance des forces cachées de la nature. Merlin est l'artisan-artiste ultime de la nature et de la nature humaine, preuve que la nature humaine trouve ses racines dans la nature elle-même. Ses sorts et ses conseils sont toujours fondés sur une profonde compréhension des besoins et des désirs singuliers de l'individu qu'il a en face de lui.

Les adversaires d'Arthur possèdent un caractère symbolique dont des centaines d'écrivains se sont inspirés au fil des siècles. Son fils, Mordred, est l'enfant maléfique dont le simple nom suffit à évoquer la mort. L'allié de Mordred est sa mère, la fée Morgane, une sorcière maléfique.

Les chevaliers sont, tout comme Arthur, des surhommes. Ils sont au-dessus du commun des mortels non seulement du fait de leurs talents de guerriers, mais aussi de leur caractère pur et de leur grandeur d'âme. Ils respectent le code d'honneur de la chevalerie et recherchent le Saint Graal, grâce auquel ils pourront entrer dans le Royaume de Dieu. Et sur le chemin de leur quête, ils se comportent comme le Bon Samaritain en aidant les gens dans le besoin et en prouvant la pureté de leurs cœurs par leurs bonnes actions.

Excalibur, ainsi que bien d'autres versions de la légende du roi Arthur, regorge de mondes et d'objets symboliques. Le premier lieu symbolique est Camelot, la communauté utopique dont les membres ont réprimé leur désir humain de gloire individuelle pour la

tranquillité et le bonheur de tous. Ce lieu prend une dimension encore plus symbolique avec la Table ronde, qui est la république des grands. Autour de cette table, tous les chevaliers ont une place égale aux côtés de leur roi.

Excalibur est le nom d'un autre objet symbolique déterminant de la légende du roi Arthur : l'épée. C'est le symbole viril de l'action juste, et seul le roi légitime au cœur pur peut l'arracher de la pierre et la brandir pour former la communauté idéale.

Les symboles de l'histoire du roi Arthur ont imprégné notre culture et on les retrouve dans des récits aussi divers que *La Guerre des étoiles*, *Le Seigneur des anneaux*, *Hope and Glory*, *Un Yankee à la cour du roi Arthur*, *Fisher King*, et des centaines de westerns américains. Si vous souhaitez utiliser le symbolisme du roi Arthur, veillez à modifier sa signification afin de le rendre original et propre à votre histoire.

USUAL SUSPECTS

(Christopher McQuarrie, 1995)

Usual Suspects est une histoire unique en son genre dans laquelle le personnage principal crée, à mesure que l'histoire se déroule, son propre personnage symbolique en utilisant les techniques dont nous avons parlé plus haut. Le bien nommé Verbal passe pour un petit escroc et un allié alors qu'il est en réalité à la fois le héros, un criminel expert (le principal adversaire) et un conteur. En racontant à l'inspecteur des douanes ce qui s'est passé, il construit un personnage terrifiant et cruel nommé Keyser Söze. Il rattache à ce personnage le symbole du diable, tant et si bien que Keyser Söze se voit doté d'un pouvoir mythique et que la simple évocation de son nom suffit à frapper de terreur. À la fin de l'histoire, le public comprend que Verbal est Keyser Söze, et qu'il est un criminel expert en partie *parce qu'il est un conteur expert*. *Usual Suspects* relève d'une excellente narration appuyée sur une création de symboles du meilleur niveau.

LA GUERRE DES ÉTOILES

(George Lucas, 1977)

Si *La Guerre des étoiles* a été si populaire, c'est en grande partie parce que ce film est fondé sur la technique du thème symbolique. Ce récit d'aventures fantastiques apparemment simple possède un thème très fort, concentré dans le symbole du sabre laser. Dans ce monde à la technologie avancée où les gens voyagent à la vitesse de la lumière, le héros et l'adversaire se battent tous deux à l'aide d'un sabre. Évidemment ce n'est pas réaliste. Mais ça l'est suffisamment dans ce monde pour que le sabre devienne un objet capable de prendre une charge thématique. Le sabre laser symbolise le code de formation et de conduite des samourais qui peut être utilisé à bon ou à mauvais

escent. On ne soulignera jamais assez l'importance de cet objet symbolique et du thème qu'il représente dans le succès mondial de *La Guerre des étoiles*.

FORREST GUMP

(Roman de Winston Groom, scénario d'Eric Roth, 1994)

Les auteurs de *Forrest Gump* ont utilisé deux objets pour représenter le thème de leur histoire : la plume et la boîte de chocolats. On pourrait de prime abord critiquer le choix de ces symboles qui évoquent de façon si évidente le thème de l'histoire. Dans ce monde quotidien, une plume tombe du ciel en flottant et se pose aux pieds de Forrest. Bien sûr, la plume représente la liberté d'esprit de Forrest et son mode de vie ouvert et décontracté. La boîte de chocolats est un symbole plus évident encore. Forrest déclare : « Ma maman disait toujours : "La vie, c'est comme une boîte de chocolats. On ne sait jamais sur quoi on va tomber." » Il s'agit d'une affirmation ouvertement thématique traitant de la bonne façon de se comporter dans la vie connectée à une métaphore.

Mais ces deux symboles rattachés aux thèmes de l'histoire fonctionnent beaucoup mieux qu'il n'y paraît à première vue. Et les raisons de ce succès sont instructives. Tout d'abord, *Forrest Gump* est une forme de mythe connectée à un drame, et l'histoire couvre près de quarante années. Ainsi, à l'instar de la plume, le récit zigzague dans l'espace et le temps sans emprunter de direction apparente, si ce n'est la ligne générale de l'Histoire avec un grand H. Ensuite, son héros est un personnage simplet qui pense sous forme de platitudes faciles à mémoriser. Un personnage « normal » qui déclarerait d'entrée de jeu que la vie est comme une boîte de chocolats paraîtrait verbeux. Mais Forrest le simple est charmé par cette jolie intuition, qui lui vient de sa maman adorée, et le public l'est avec lui.

ULYSSE

(James Joyce, 1922)

Joyce a poussé l'idée du conteur à la fois magicien, créateur de symboles et créateur d'énigmes plus loin que n'importe quel autre auteur. Cela a des avantages, mais aussi des inconvénients, notamment celui de déplacer la réaction du lecteur de l'émotion vers le pur intellect. Quand vous présentez littéralement des milliers de symboles subtils, voire obscurs, de mille manières complexes, vous obligez le lecteur à devenir un scientifique de la narration ou un détective littéraire déterminé à prendre autant de recul que possible pour comprendre comment est construit ce puzzle élaboré par quelque dieu. À l'instar de *Citizen Kane* (bien que pour des raisons différentes),

l'*Ulysse* de Joyce est une histoire que l'on admire pour ses techniques mais que l'on a beaucoup de mal à aimer. Étudions donc les techniques symboliques qui y sont utilisées.

Symboles de l'histoire et personnages symboliques

Joyce constitue son réseau de personnages symboliques en commençant par superposer à son récit les personnages de *L'Odyssée*, de l'histoire du Christ et de *Hamlet*. Il ajoute à ces références à des réseaux de personnages majeurs, des références à des personnes ayant réellement existé et à des personnages emblématiques du passé de l'Irlande. Cette stratégie a un certain nombre d'avantages. Tout d'abord, elle permet de connecter les personnages au thème : Joyce tente de créer une religion naturelle, ou humaniste, à partir des actions de ses personnages. Ses personnages ordinaires – Bloom, Stephen et Molly – prennent un aspect héroïque, et même divin, pas juste du fait de leurs actions, mais par leurs constantes références à d'autres personnages tels qu'*Ulysse*, Jésus et *Hamlet*.

Cette technique permet également à Joyce de placer les personnages d'*Ulysse* au sein d'une grande tradition culturelle tout en les montrant en train de se rebeller contre cette tradition et de s'en détacher en qualité d'individus uniques. C'est exactement la ligne de développement de personnage que s'efforce de suivre Stephen au fil de l'histoire. Oppressé par son éducation catholique et par la domination de l'Angleterre sur l'Irlande, mais ne cherchant pas à détruire toute spiritualité, Stephen est en quête d'une voie qui pourrait lui permettre d'être lui-même et un artiste véritable.

L'autre avantage des références aux personnages d'autres récits, c'est que cela offre à Joyce un réseau signalétique de personnages qui s'étend dans tout le roman. Ce qui est extrêmement utile quand vous écrivez une histoire aussi longue et complexe. En plus de fournir un principe directeur, la signalétique des personnages a permis à Joyce d'évaluer comment ses personnages principaux changent au cours de l'histoire, en se référant à ces mêmes personnages symboliques – *Ulysse*, le Christ, *Hamlet* – de manière différente.

Actions et objets symboliques

Joyce applique ces mêmes techniques du personnage symbolique aux objets et aux actions de l'histoire. Il compare sans arrêt les actions de Bloom, Stephen et Molly à celles d'*Ulysse*, Télémaque et Pénélope, et l'effet sur le lecteur est à la fois héroïque et ironique. Bloom vainc le Cyclope puis s'échappe de la sombre caverne d'un bar. Stephen est hanté par le fantôme de sa mère tout comme *Ulysse*, qui rencontre sa mère chez Hadès, et *Hamlet*, qui reçoit la visite du spectre de son

père. À l'instar de Pénélope, Molly reste chez elle, mais, contrairement à la loyale Pénélope, elle devient célèbre pour son infidélité.

Les objets symboliques présents dans *Ulysse* forment un vaste réseau de choses « sacrées » dans la « religion » naturaliste et quotidienne de Joyce. Stephen et Bloom quittent tous deux leurs maisons sans avoir pris leurs clefs. Stephen a cassé ses lunettes la veille. Mais si sa vue au sens physique est diminuée, il gagne l'opportunité de devenir un visionnaire, de former sa vision d'artiste au cours de ce périple d'une journée. Une publicité pour « la viande en conserve Plum's » – « Un foyer qui n'en a pas n'est pas vraiment un foyer » – évoque l'absence de cet acte sacré qu'est le sexe entre Bloom et sa femme, et le tort que cela a causé à leur foyer. Maniant sa canne comme une épée, Stephen brise le chandelier de la maison close et se libère du passé qui le retient comme une prison. Bloom considère l'hostie catholique comme une sucette donnée aux croyants, mais lui et Stephen vivent un réel moment de communion lorsqu'ils prennent un café ensemble, puis un chocolat dans la maison de Bloom.

CRÉER DES SYMBOLES – EXERCICE D'ÉCRITURE N ° 6

• **Symbole de l'histoire** Existe-t-il un symbole qui pourrait exprimer votre prémisse, les rebondissements clefs de votre histoire, son thème central, ou l'ensemble de sa structure ? Étudiez de nouveau votre prémisse, votre thème et la description en une phrase de l'univers de votre récit. Puis décrivez en une phrase les principaux symboles de votre histoire.

• **Personnages symboliques** Déterminez les symboles que vous rattacherez à votre héros et aux autres personnages de votre histoire. Pour ce, suivez les étapes suivantes :

1. Considérez l'ensemble du réseau de personnages avant de créer le symbole de chaque personnage.

2. Commencez par l'opposition entre le héros et son principal adversaire.

3. Définissez un aspect spécifique du personnage ou une émotion que vous voulez que ce personnage éveille chez votre public.

4. Pensez à créer une opposition de symboles au sein du personnage.

5. Répétez le symbole, en l'associant au personnage en question, plusieurs fois au cours de l'histoire.

6. Modifiez légèrement les détails de ce symbole à chaque fois qu'il se répète dans l'histoire.

• **Types de personnages** Pensez à connecter un ou plusieurs de

vos personnages à un type de personnage plus particulièrement, dieu, animal ou machine.

• **Symbole de la transformation de personnage** Existe-t-il un symbole que vous pourriez connecter à la transformation de votre héros ? Si oui, examinez les scènes du début dans lesquelles vous avez exprimé la faiblesse et le besoin de votre héros, ainsi que celles de la fin qui correspondent à sa prise de conscience.

• **Thème symbolique** Recherchez un symbole qui pourrait englober le thème de votre histoire. Ce symbole doit représenter une série d'actions qui ont des conséquences morales, ou, mieux encore, deux séries d'actions morales qui sont en conflit.

• **Monde symbolique** Déterminez les symboles que vous souhaitez rattacher aux divers éléments de l'univers du récit, c'est-à-dire aux cadres naturels, aux espaces créés par l'homme, à la technologie et au temps.

• **Actions symboliques** Votre histoire compte-t-elle une ou plusieurs actions qui méritent un traitement symbolique ? Déterminez le symbole que vous pouvez rattacher à chacune d'entre elles pour les faire ressortir.

• **Objets symboliques** Créez un réseau d'objets symboliques en vous appuyant sur le principe directeur de votre histoire. Veillez à ce que chacun des objets soit en adéquation avec le thème. Puis déterminez les objets auxquels vous souhaitez donner davantage de sens.

• **Développement des symboles** Faites un tableau et notez la façon dont chacun des symboles que vous utilisez évolue au fil de l'histoire.

Pour mieux comprendre comment mettre ces techniques en pratique, voyons *Le Seigneur des anneaux*.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

(J. R. R. Tolkien, 1954-1955)

Le Seigneur des anneaux n'est rien d'autre qu'une cosmologie et une mythologie modernes de l'Angleterre. Cette histoire rassemble le mythe, la légende et la romance ainsi que des références à des histoires et des symboles de la mythologie grecque et nordique, du christianisme, des contes de fées, de la légende du roi Arthur et de celle du chevalier errant. *Le Seigneur des anneaux* est une histoire allégorique dans le sens où, comme le disait Tolkien, elle peut être appliquée très facilement au monde et à l'époque modernes. « Allégorique » signifie, entre autres choses, que les personnages, mondes, actions et objets sont, par la force des choses, hautement métaphoriques. Cela ne signifie pas qu'ils ne sont pas uniques ou qu'ils

n'ont pas été créés par l'auteur. Cela veut dire que ces symboles sont des références qui font écho à des symboles antérieurs, souvent enfouis profondément dans l'esprit des lecteurs.

• **Symbole de l'histoire** Le symbole de l'histoire est évoqué dans son titre même. L'anneau est un objet au pouvoir illimité que tout le monde cherche à obtenir. Celui qui le possède devient un seigneur doté de pouvoirs divins. Mais ce seigneur sera inévitablement destructeur. L'anneau est une grande tentation qui peut détourner les gens de leurs vies morales et heureuses. Et son pouvoir de séduction est sans fin.

• **Personnages symboliques** La principale force de cette histoire à la texture incroyable est son riche réseau de personnages symboliques. Ce n'est pas simplement l'homme vs l'homme, l'homme vs l'animal ou l'homme vs la machine. Ces personnages sont définis et différenciés par le biais de l'opposition du bien et du mal, par leurs niveaux de pouvoir (dieu, magicien, homme, Hobbit) et par l'espèce à laquelle ils appartiennent (homme, elfe, nain, Orque, gobelin, Ent et fantôme). Le mythe fonctionne par types de personnages, et c'est l'une des raisons pour lesquelles il présente une portée épique mais peu de subtilité dans la façon dont il dépeint les gens. Ici, au contraire, avec ce réseau de personnages types si complexe et étoffé, Tolkien et son public ont le beurre et l'argent du beurre. C'est une importante leçon pour tout auteur utilisant des personnages symboliques, en particulier dans des histoires fondées sur des mythes.

Dans les oppositions de personnages de Tolkien, le bien est symbolisé par Gandalf et Sam, les personnages qui se sacrifient ; par le guerrier-roi Aragorn qui peut aussi bien guérir que tuer ; et par ceux qui font corps avec la nature et qui sont devenus des experts de la maîtrise de soi plutôt que de la maîtrise des autres : Galadriel et Tom Bombadil. Le héros de Tolkien n'est pas le grand guerrier mais le petit « homme », le Hobbit Frodon Sacquet, qui, par sa grandeur d'esprit, devient le personnage le plus héroïque de tous. Comme Leopold Bloom dans *l'Ulysse* de Joyce, Frodon est un nouveau type de héros mythique, défini non par la force de ses armes mais par la profondeur de son humanité.

Les adversaires sont également dotés d'une grande puissance symbolique. Morgoth est le personnage maléfique originel qui précède cette histoire et fait partie du passé que Tolkien a créé pour *Le Seigneur des anneaux*. Comme Mordred dans la légende du roi Arthur, Maugrim dans *Le Monde de Narnia* et Voldemort dans les « Harry Potter » (les écrivains anglais aiment beaucoup baptiser leurs méchants de noms contenant la syllabe « mor », sans doute parce que cette syllabe évoque le mot français « mort »), Morgoth évoque pour le

lecteur le premier anti-Dieu, Satan, et son nom et ses actions sont associés à la mort. Sauron est l'adversaire principal dans *Le Seigneur des anneaux* ; il est maléfique parce qu'il recherche le pouvoir absolu et parce qu'il souhaite l'utiliser pour détruire la Terre du Milieu. Saroumane est un personnage qui retourne sa veste : sorcier envoyé pour combattre Sauron, il se laisse corrompre par l'attrait du pouvoir absolu. Les autres adversaires – Gollum, les Nazgûl, les Orques, Arachne l'araignée et le Balrog – sont différentes expressions symboliques de l'envie, de la haine, de la violence et de la destruction.

• **Thème symbolique** Comme toujours dans les bonnes histoires (et comme dans toute allégorie), tous les éléments sont fondés sur la ligne thématique et des oppositions. Chez Tolkien, cela se traduit par une structure thématique d'inspiration chrétienne qui met en valeur le combat du bien contre le mal. Le mal est défini ici par le goût et l'usage du pouvoir. Le bien provient de l'attention portée aux choses vivantes, et sa plus haute expression est le sacrifice, en particulier le don de sa propre vie pour sauver celle d'autrui.

• **Mondes symboliques** Les sous-mondes visuels du *Seigneur des anneaux* sont aussi étoffés et symboliques que son réseau de personnages. Ces mondes sont à la fois naturels et surnaturels. Et les espaces créés par l'homme eux-mêmes sont imprégnés de l'environnement naturel, dont ils sont une extension. Comme les personnages, ces sous-mondes symboliques sont placés en opposition. Dans le monde de la forêt, il y a la magnifique et harmonieuse Lothlórien et la forêt des êtres-arbres que sont les Ents vs la maléfique Forêt Noire. Les mondes de la forêt, le bien, sont également placés en opposition avec le monde de la montagne, lieu de résidence des forces du mal. Sauron gouverne depuis son repaire sur la montagne, le Mordor, situé derrière la massive porte de Morannon (encore des « mor »). C'est sur les Monts Brumeux que se trouvent les grottes de Moria, et les héros descendront dans ces « Enfers ». Frodon traverse le Marais des Morts, un cimetière pour ceux tombés au combat.

Les communautés « humaines » sont également une expression de ce symbolisme naturel. Tout comme la Lothlórien est une utopie bâtie au milieu des arbres, Fondcombe est une utopie construite au milieu de l'eau et des plantes. La Comté, lieu de résidence des Hobbits, est un village érigé au sein d'un monde agricole et domestiqué. Ces communautés forment un contraste avec les forteresses de la montagne que sont le Mordor, l'Isengard et le Gouffre de Helm, fondées sur le pouvoir à l'état brut.

• **Objets symboliques** *Le Seigneur des anneaux* est une histoire basée sur la quête d'objets symboliques et leur possession, et ces objets sont très souvent tirés de la terre ou forgés dans le feu. Le plus important d'entre eux est bien sûr l'Anneau Unique que Sauron a forgé

dans le feu d'un volcan, la Montagne du Destin. Cet anneau symbolise le désir des fausses valeurs et du pouvoir absolu, et quiconque le portera deviendra inévitablement et complètement maléfique et corrompu. On trouve également un autre symbole circulaire : l'Œil de Sauron, qui peut tout voir depuis le sommet de la Tour Noire, et aide Sauron dans sa quête de l'anneau.

À l'instar d'Excalibur, Andúril, dont le nom signifie littéralement « la Flamme de l'Ouest » est l'épée de la bonne action qui ne peut être brandie que par le bon héritier du trône. Si Excalibur est enfoncée dans une pierre, Andúril a été brisée et doit être reforgée pour qu'Aragorn puisse vaincre les forces du mal et remonter sur le trône. Aragorn est un roi-guerrier irremplaçable grâce à sa maîtrise de la plante Athelas qui a le pouvoir de soigner. À l'instar d'Achille, Aragorn est un combattant très doué, mais aussi un être qui est en communion avec la nature et un représentant de la vie.

Bien sûr, ce ne sont là que quelques-uns des symboles utilisés par Tolkien dans l'épopée *Le Seigneur des anneaux*. En les étudiant attentivement, vous apprendrez à maîtriser la plupart des techniques de création de symboles.

1. Le titre original est *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. La traduction française, presque littérale, n'a pas pu rendre le jeu de mots sur le terme *cuckoo*, qui signifie à la fois « coucou », l'oiseau, et « nigaud » ou « loufoque » (N.d.T.).

2. Comme en français, le terme *network*, ou « réseau », peut désigner à la fois une toile et les stations émettrices et relais de radio ou de télévision (N.d.T.).

3. *Alien* signifie d'abord « étranger », et, par extension, « extraterrestre » (N.d.T.).

4. *Steerforth* pourrait être traduit littéralement par « Droit devant » (N.d.T.).

5. Le titre original est *The Godfather*. Ce terme, qui signifie bien « parrain », est composé de deux mots *God* (« Dieu ») et *father* (« père »). Dans la langue anglaise, le parrain est donc le père donné par Dieu. (N.d.T.).

6. *Scrooge* signifie « radin » (N.d.T.).

7. *Heep* signifie « poil à gratter » (N.d.T.).

8. « Le petit Tim » (N.d.T.).

9. « Matrice » et « Réseau » (N.d.T.).

10. En français dans le texte (N.d.T.).

– 8 –

L'intrigue

De toutes les compétences majeures indispensables à la narration, l'intrigue est la plus sous-estimée. La plupart des auteurs comprennent que les personnages et les dialogues jouent un rôle déterminant dans l'histoire, même s'ils ne savent pas toujours les écrire correctement. Mais quand ils pensent à l'intrigue, ils se disent seulement qu'ils réfléchiront à la question au moment opportun – et bien entendu, ce moment ne vient jamais.

Créer l'intrigue consiste à entrelacer les personnages et leurs actions tout au long de l'histoire. C'est donc une tâche éminemment complexe. L'intrigue doit être extrêmement détaillée, et, cependant, ses différentes parties doivent former un tout. Un problème avec un seul des événements de l'intrigue peut suffire à faire s'écrouler l'histoire comme un château de cartes.

Il n'est pas surprenant que les techniques de création d'intrigue – telles que celles de la « structure en trois actes » – qui ne tiennent compte ni de l'histoire en tant que tout ni des différents fils détaillés de la trame, échouent misérablement. Les auteurs qui s'appuient sur les vieilles techniques de la structure en trois actes se plaignent toujours d'avoir des problèmes avec le deuxième acte. C'est parce que les techniques qu'ils utilisent pour créer leur intrigue sont fondamentalement viciées. Les techniques mécaniques et simplistes de la structure en trois actes omettent de fournir une carte précise qui montrerait comment tisser une intrigue pour se sortir de la difficile section du milieu de l'histoire.

Si beaucoup d'auteurs sous-estiment l'importance de l'intrigue, c'est parce qu'ils s'en font une fausse idée. Souvent on croit que l'intrigue est la même chose que l'histoire ou que l'intrigue suit simplement les actions d'un héros qui cherche à atteindre un objectif. Ou encore que l'intrigue est la façon dont l'histoire est racontée.

L'histoire est bien plus vaste que l'intrigue. L'histoire est composée de tous les sous-systèmes de son corps – la prémisse, les personnages, le débat moral, l'univers, les symboles, l'intrigue, les scènes et les dialogues –, qui fonctionnent ensemble. L'histoire est « un

complexe de formes et de sens aux multiples facettes où la ligne narrative [l'intrigue] n'est qu'un aspect parmi bien d'autres¹ ».

L'intrigue tisse sous la surface les diverses lignes d'actions, ou ensembles d'événements, de sorte que l'histoire se déploie graduellement depuis son début jusqu'à sa fin en passant par son milieu. Pour être plus précis, l'intrigue suit la danse complexe du héros et de *tous ses adversaires* tandis qu'ils se battent pour le même objectif. Elle combine les événements et la façon dont ils sont révélés au public.

2

POINT CLEF : Votre intrigue dépend de la façon dont vous cachez et révélez des informations. Créer une intrigue, c'est « gérer de façon magistrale le suspense et le mystère, diriger avec art le lecteur dans un espace très élaboré [...] toujours empli de signes à déchiffrer et menacés, jusqu'à la fin, d'être mal interprétés.² »

L'INTRIGUE ORGANIQUE

Une intrigue décrit une suite d'événements : il se passe cela, puis cela, et ensuite cela. Mais une simple suite d'événements n'est pas une bonne intrigue. Car il n'y a pas de dessein, pas de principe directeur qui vous dise quels événements doivent être racontés et l'ordre dans lequel ils doivent l'être. Une bonne intrigue est toujours organique. Ce qui signifie notamment :

- Une intrigue organique présente les actions qui conduisent à la transformation du héros, ou explique pourquoi cette transformation est impossible.

- Chacun des événements est en corrélation causale avec les autres.

- Chaque événement est essentiel.

- Chaque action est proportionnée dans sa longueur et dans son rythme.

- Les événements de l'intrigue semblent émaner naturellement du personnage principal, et non lui avoir été imposés par l'auteur. Les intrigues imposées paraissent mécaniques, les rouages de l'histoire étant trop apparents. Les personnages semblent vidés de leur contenu et de leur humanité, et ont l'air de marionnettes ou de pions. Une intrigue émanant naturellement du héros n'est pas simplement une intrigue concoctée par le héros. C'est une intrigue qui est en adéquation avec son désir et ses capacités à élaborer une... intrigue !

- La suite d'événements a une unité, fait l'effet d'un tout. Comme le disait Edgar Allan Poe, dans une bonne intrigue « aucune partie ne peut être déplacée, sous peine de faire effondrer le tout³ ».

TYPES D'INTRIGUE

L'idée d'intrigue organique est difficile à saisir, mais bien moins à mettre en application. C'est en partie parce que l'élaboration d'une intrigue implique toujours une contradiction. L'intrigue est quelque chose que l'on façonne en créant des actions et des événements à partir de rien puis en les connectant dans un certain ordre. Et pourtant, les événements de cette intrigue doivent apparaître comme des étapes nécessaires qui se développent de leur propre chef.

D'un point de vue historique, on peut dire que, d'une façon générale, dans l'intrigue, on est passé de la mise en valeur de l'action à la mise en valeur de la compréhension (l'action et la compréhension étant les deux « jambes » qui permettent à toute histoire d'avancer). Les premières intrigues, qui s'appuyaient sur la forme du mythe, présentaient un personnage principal qui entreprenait une série d'actions héroïques incitant le public à l'imiter. Plus tard, l'intrigue, en s'appuyant sur une version élargie du récit policier, s'est mise à présenter un héros à un public qui ignorait ce qui se produisait ou avait du mal à tout saisir, sa tâche consistant à déterminer la vérité quant aux différents événements et personnages.

Étudions maintenant quelques-uns des principaux types d'intrigue pour saisir les différents moyens que l'on peut mettre en œuvre pour créer une suite d'événements et un plan organique.

L'intrigue périple

La première stratégie de création d'intrigue nous provient des conteurs de mythes, dont la principale technique est le périple. Avec cette forme d'intrigue, le héros entreprend un périple au cours duquel il rencontre successivement un certain nombre d'adversaires. Après les avoir défaits tour à tour, il rentre chez lui. Le périple est supposé être organique (1) parce qu'une seule personne crée la ligne narrative et (2) parce que le périple fournit une manifestation physique de la transformation du personnage. Chaque fois que le héros défait l'un de ses adversaires, il *peut* connaître une mini-transformation. Mais il ne vit sa grande transformation (sa prise de conscience) qu'au moment où

il rentre chez lui pour découvrir ce qu'il avait déjà au fond de lui-même ; c'est-à-dire ce qu'il « avait dans le ventre ».

Le problème de l'intrigue périple, c'est qu'elle ne réussit généralement pas à accomplir pleinement son potentiel organique. Tout d'abord, le héros, le plus souvent, ne connaît pas la moindre transformation quand il défait chacun de ses adversaires. Après chacune de ses victoires, il se contente de poursuivre sa route. Si bien que chaque affrontement ne fait que répéter le même temps fort et donne le sentiment d'être épisodique, pas organique.

L'autre raison qui explique que l'intrigue périple devienne rarement organique, c'est que le héros couvre autant d'espace et de temps au cours de son voyage. Du fait de l'extension et des nombreux méandres de l'histoire, l'auteur a beaucoup de mal à faire revenir plus tard les personnages que le héros rencontre dans la première partie de l'histoire, et à le faire de façon naturelle et crédible.

Au fil des années, les auteurs, douloureusement conscients des problèmes inhérents à l'intrigue périple, ont essayé diverses techniques pour les résoudre. Dans *L'Histoire de Tom Jones*, par exemple, qui est un récit de voyage comique, Henry Fielding s'appuie sur deux corrections structurelles majeures. Premièrement, au début de l'histoire, il cache la véritable identité du héros, ainsi que celle de quelques autres personnages. Ce qui lui permet, plus tard, de revenir vers ces personnages déjà familiers pour les explorer plus en profondeur. Fielding applique la technique des rebondissements, également appelée technique de la « découverte », à l'intrigue périple.

Deuxièmement, Fielding fait revenir la plupart des personnages présents au début de l'histoire sur le périple du héros en les envoyant eux-mêmes faire un périple, dont la destination est la même que celle de Tom. Cela crée un effet d'entonnoir et permet à Tom de multiplier les rencontres avec les mêmes personnages au fil de l'histoire.

La difficulté de créer une intrigue organique en utilisant le périple apparaît clairement dans *Les Aventures de Huckleberry Finn* de Mark Twain. Twain a eu la brillante idée du radeau, une île flottante miniature, sur laquelle il peut placer Huck, et un second personnage récurrent, Jim. Mais ce véhicule est trop petit : Huck et Jim n'ont pas d'adversaire récurrent ; et se contentent de rencontrer une succession d'étrangers « sur la route ». Autre difficulté : avec son personnage principal qui dérive le long du Mississippi, Twain ne sait pas comment amener l'intrigue à une fin naturelle. Il met donc un terme arbitraire au périple et utilise un *deus ex machina* pour s'en sortir. Tom Sawyer n'a aucune raison de réapparaître, si ce n'est pour ramener l'intrigue à ses racines comiques, en se contentant d'un joli coup de vernis avant de sortir le panneau « Fin ». Même Mark Twain ne devrait pas avoir le droit de s'en tirer comme ça...

L'intrigue à trois unités

La deuxième grande stratégie pour créer une intrigue organique vient de l'Antiquité et des dramaturges grecs tels qu'Eschyle, Sophocle et Euripide. Leur technique essentielle est fondée sur ce qu'Aristote appelait l'unité de temps, de lieu et d'action. Avec cette technique, l'histoire doit se dérouler en vingt-quatre heures, dans un seul lieu, et ne couvrir qu'une action, ou « action essentielle ». L'intrigue est organique car toutes les actions viennent du héros, sur un temps de développement très court. Notez que cette technique résout le problème majeur de l'intrigue périple en faisant des adversaires des personnages que le héros connaît et qui sont présents tout au long du récit.

Le problème avec les trois unités, c'est que si l'intrigue y devient organique, elle n'est pas assez consistante. Le laps de temps très court limite le nombre et la puissance des rebondissements. Les rebondissements correspondent à la partie « compréhension » de l'intrigue (par opposition à l'action), et ce sont eux qui déterminent le niveau de complexité de l'intrigue. La brièveté de ces histoires implique que le héros connaît trop bien ses adversaires. Ils ont pu commencer à tramer quelque chose avant le début de l'histoire, mais une fois que celle-ci commence, leurs possibilités de dissimulation sont limitées.

Par conséquent, l'intrigue à trois unités ne laisse généralement assez de temps, d'adversaires et de complexité d'action que pour un grand rebondissement. Œdipe (le premier récit policier du monde), par exemple, apprend qu'il a tué son père et couché avec sa mère. C'est incontestablement un grand rebondissement. Mais pour que l'intrigue soit consistante, il faut parsemer tout au long de l'histoire de multiples rebondissements.

L'intrigue à rebondissements

La troisième intrigue type est ce que nous pouvons appeler l'intrigue à rebondissements. Avec cette technique, le héros reste généralement dans un seul et même endroit, mais qui n'est pas nécessairement aussi restreint que celui requis par l'unité de lieu. L'histoire peut par exemple se dérouler dans une grande ville. Et l'intrigue à rebondissements couvre presque toujours une période de temps plus longue que celle permise par l'unité de temps. L'histoire peut même se dérouler sur plusieurs années (s'il s'agit de plusieurs décennies, c'est probablement que vous êtes en train d'écrire une saga, type d'intrigue qui s'apparente davantage à l'intrigue périple).

La technique clef de l'intrigue à rebondissements est que le héros

est familier avec ses adversaires, mais que lui-même et le public ignorent beaucoup de choses sur eux. De plus, ces adversaires excellent à manipuler pour obtenir ce qu'ils souhaitent. Le résultat de cette combinaison est une intrigue pleine de rebondissements, ou de surprises, aussi bien pour le héros que pour le public.

Notez bien la principale différence entre l'intrigue périple et l'intrigue à rebondissements : avec l'intrigue périple, la surprise est limitée car le héros se débarrasse d'un grand nombre d'adversaires rapidement. L'intrigue à rebondissements limite le nombre d'adversaires et cache le plus de choses possibles à leur sujet. Les rebondissements démultiplient l'intrigue en plongeant sous la surface de l'histoire.

Bien réalisée, l'intrigue à rebondissements est organique car l'adversaire est le personnage le plus à même d'attaquer la faiblesse majeure du héros, et les rebondissements sont les scènes où le héros et le public apprennent comment ces attaques se sont produites. Le héros doit alors surmonter sa faiblesse et changer, ou être détruit.

L'intrigue à rebondissements est très populaire car elle offre le maximum de surprise, ce qui réjouit le public. On l'appelle également « grande intrigue », non seulement parce qu'elle contient beaucoup de surprises, mais aussi parce que ces surprises sont souvent choquantes. Bien que l'intrigue à rebondissements soit toujours extrêmement populaire de nos jours – en particulier dans les récits policiers et les thrillers –, on peut dire qu'elle a connu sa grande époque au XIX^e siècle avec des auteurs tels que Dumas (*Le Comte de Monte Cristo*, *Les Trois Mousquetaires*) et Dickens. Sans surprise, le XIX^e siècle est également l'heure de gloire des romans tels que *Portrait de femme* où des vilains extrêmement puissants fomentent des intrigues diaboliques pour parvenir à leurs fins.

Dickens était un maître dans l'art de l'intrigue à rebondissements et son talent n'a sans doute jamais encore été égalé. Mais si Dickens est considéré comme l'un des plus grands conteurs de tous les temps, c'est en partie parce qu'il combinait souvent l'intrigue à rebondissements et l'intrigue périple pour donner à son histoire une dimension plus vaste. Inutile de dire que ceci requiert d'immenses talents de créateur d'intrigue, ces deux approches étant par bien des aspects opposées. Dans l'intrigue périple, le héros rencontre un large éventail de représentants de la société mais les laisse rapidement derrière lui. Dans l'intrigue à rebondissements, le héros ne rencontre qu'une poignée de gens mais apprend à les connaître en profondeur.

L'anti-intrigue

Si le XIX^e siècle a été l'époque de la super intrigue, le XX^e siècle, au

moins dans la fiction « sérieuse », a été l'époque de l'anti-intrigue. Dans des histoires aussi différentes que l'*Ulysse* de Joyce, *L'Année dernière à Marienbad*, *L'Avventura*, *En attendant Godot*, *La Cerisaie* et *L'Attrape-Cœurs*, on observe une sorte de mépris pour l'intrigue, comme s'il s'agissait d'une sorte de sacrifice magique à accomplir auprès du public afin de pouvoir se consacrer pleinement au travail sur les personnages. Comme le disait Northrop Frye, « on peut lire un roman ou assister à une pièce pour voir "comment ça fait". Mais une fois que l'on sait ce que cela donne, et que le charme a cessé d'agir, on tend à oublier la continuité, l'élément même de la pièce ou du roman qui nous a permis d'y prendre part⁴ ».

Si l'on tentait de résumer l'intrigue de quelques-unes de ces histoires, cela donnerait quelque chose comme ça : *L'Attrape-Cœurs* est l'histoire d'un adolescent qui se promène dans New York pendant deux jours. Dans *La Cerisaie*, une famille arrive sur ses terres, attend que celles-ci soient vendues aux enchères, et s'en va. *L'Avventura* est un film policier dans lequel aucun crime n'est commis ni élucidé.

Je suis à peu près sûr que beaucoup d'auteurs du xx^e siècle ne se rebellaient pas tant contre l'intrigue que contre la « grande » intrigue, dont les rebondissements sensationnels choquaient tellement le lecteur qu'ils emportaient tout sur leur passage. Ce que j'appelle anti-intrigue est plutôt en réalité un large éventail de techniques conçues par ces auteurs pour rendre l'intrigue organique en lui faisant exprimer les *subtilités* des personnages. Le point de vue, le changement de narrateur, la structure narrative en ramifications, et le temps non chronologique sont des techniques qui jouent sur l'intrigue en changeant la façon dont l'histoire est racontée dans le but ultime de présenter une vision plus complexe du personnage humain.

Si ces techniques peuvent donner à l'histoire un aspect fragmenté, elles ne sont pas nécessairement inorganiques. Les points de vue multiples évoquent parfois un collage, un montage et une dislocation du personnage, mais ils donnent également un sentiment de vitalité et produisent un flux de sensations. Si ces expériences apportent quelque chose au développement du personnage et à l'idée que le public se fait du personnage, elles peuvent être considérées comme organiques et finalement satisfaisantes.

Les digressions – très courantes dans les anti-intrigues – sont une forme d'actions simultanées et parfois d'actions à rebours. Elles sont organiques si, et seulement si, elles proviennent du personnage lui-même. *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme*, par exemple, le roman anti-intrigue par excellence, a souvent été critiqué pour ses digressions sans fin. Ce que les lecteurs n'ont pas compris, c'est que *Tristram Shandy* n'est pas une histoire dont l'intrigue est interrompue par des digressions mais une histoire de digressions interrompue par

ce qui semble être une intrigue principale. Le personnage principal, Tristram, est essentiellement un homme qui digresse. Par conséquent, la façon dont l'histoire est racontée est une expression parfaitement organique du héros lui-même.

La narration à rebours, comme *Trahisons* de Harold Pinter, pièce dont les scènes sont présentées dans un ordre chronologique inversé, est une variante de l'anti-intrigue. La narration à rebours tend en réalité à mettre en évidence le déploiement organique de l'histoire en mettant en relief le lien de cause à effet entre les scènes. Ce lien est normalement dissimulé sous la surface de l'histoire, chaque scène semblant suivre naturellement la précédente. Mais si l'histoire est narrée à rebours, le public est obligé de prendre conscience du lien qui connecte les scènes. Il comprend que ce qui vient de se produire *devait* découler de l'événement précédent qui lui-même découle d'un événement précédent.

L'intrigue de genre

Tandis que les auteurs « sérieux » s'attachaient à amoindrir l'intrigue, les auteurs populaires, en particulier les scénaristes et les romanciers, s'efforçaient de lui donner encore plus d'importance par le biais du genre. Les genres sont des types d'histoires dont les personnages, les thèmes, les univers, et les intrigues sont prédéterminés. Les intrigues de genre sont habituellement de grandes intrigues faites de rebondissements si sidérants qu'ils en viennent parfois à renverser complètement l'histoire. Mais bien sûr, ces grandes intrigues perdent une partie de leur pouvoir par le fait même qu'elles sont prédéterminées. Dans une histoire de genre, le public sait généralement ce qui va se passer, et seuls les détails peuvent encore le surprendre.

Si ces diverses intrigues de genre semblent organiquement connectées à leurs personnages principaux, c'est simplement parce qu'elles ont été écrites et réécrites à foison. Elles sont ainsi dépourvues de toutes fioritures. Mais il manque à ces intrigues de genre un élément fondamental de l'intrigue organique. En effet, elles n'ont pas été écrites spécifiquement pour leurs personnages. Elles sont littéralement génériques, et par conséquent mécaniques. Dans certains genres, tels que la farce et l'histoire de braquage, cet aspect mécanique est tellement poussé à l'extrême que l'intrigue en vient à avoir la complexité et la précision d'une montre suisse – mais aucun personnage.

L'intrigue à fils conducteurs multiples

La stratégie d'intrigue la plus récente, celle des fils conducteurs multiples, a d'abord été inventée pour le roman et le cinéma, mais a vraiment pris son essor à la télé dans les feuilletons, à commencer par la série phare *Capitaine Furillo* (*Hill Street Blues*). Avec cette stratégie, chaque histoire, ou épisode hebdomadaire, comprend entre trois et cinq fils conducteurs d'intrigue. Chaque fil de l'intrigue est mené par un personnage distinct à l'intérieur d'un groupe, en général une organisation telle qu'un commissariat, un hôpital ou un cabinet d'avocats. Et l'auteur passe constamment d'un fil à l'autre, en montage alterné. Quand cette stratégie est mal mise en pratique, les différents fils n'ont rien à voir les uns avec les autres et le montage alterné n'est utilisé que pour forcer l'attention du public et accélérer le rythme de l'histoire. Quand cette stratégie est bien mise en pratique, chacun des fils conducteurs est une variation sur un thème, et le passage d'un fil à un autre crée un choc de compréhension au moment où deux scènes sont juxtaposées.

L'intrigue à fils conducteurs multiples est clairement une forme de narration bien plus simultanée, qui met l'accent sur le groupe, ou la minisociété, et la comparaison entre les personnages. Mais cela ne signifie pas que cette stratégie d'intrigue ne puisse jamais être organique. L'approche multiple change simplement d'unité de développement, la faisant passer du héros individuel au groupe. Quand tous les fils sont des variations d'un même thème, le public saisit plus facilement ce qui fait notre humanité commune, ce qui peut être tout aussi révélateur et émouvant que d'observer le développement d'une seule personne.

CRÉER UNE INTRIGUE ORGANIQUE

Maintenant que vous avez pris connaissance de quelques-unes des principales stratégies d'intrigue, la grande question est : comment créer une intrigue organique pour vos personnages ? Voici la marche à suivre :

1. Examinez de nouveau votre principe directeur, qui est le germe organique de votre histoire. L'intrigue doit au final être le fruit de ce principe, jusque dans le moindre détail.

2. Imprégnez-vous de nouveau de votre ligne thématique, c'est-à-dire du débat moral que vous souhaitez mettre en place, résumé en une phrase. L'intrigue doit également être une manifestation détaillée de cette ligne.

3. Si vous avez créé une ligne symbolique pour l'ensemble de votre histoire, votre intrigue, en général, devrait exprimer également cette ligne. Là, vous devez trouver comment votre séquence de symboles peut s'exprimer *via* les actions du héros et de son adversaire (l'intrigue).

4. Déterminez si vous souhaitez ou non utiliser un narrateur. Ce choix aura un grand impact sur la façon dont vous raconterez au public ce qui se déroule et, par conséquent, sur la structuration de votre intrigue.

5. Détaillez la structure narrative en utilisant les vingt-deux étapes structurelles de toute bonne histoire (nous en reparlerons dans quelques instants). Cela vous fournira la majorité des temps forts (c'est-à-dire des actions ou événements majeurs) de votre intrigue, et vous garantira – autant qu'une technique le peut – une intrigue organique.

6. Déterminez si vous souhaitez que votre histoire respecte un ou plusieurs genres. Si oui, vous devez ajouter à votre intrigue les temps forts spécifiques à ces genres en les plaçant au bon endroit et en les modifiant de sorte que votre intrigue ne devienne pas prévisible.

Vous devriez décider de la présence ou non d'un narrateur dans votre récit avant d'utiliser les vingt-deux blocs de construction pour

définir votre intrigue. Cela étant dit, nous allons procéder à l'envers et commencer par expliquer à quoi correspondent ces outils puissants et sophistiqués que sont les vingt-deux étapes de la structure narrative, car c'est la façon la plus simple de les comprendre.

LES VINGT-DEUX ÉTAPES DE LA STRUCTURE NARRATIVE

Les vingt-deux blocs de construction de toute grande histoire sont les étapes ou événements structurels essentiels au déploiement d'une intrigue organique. Nous avons déjà évoqué les sept étapes structurelles clefs dans le chapitre 3. Mais ces sept étapes correspondent au début et à la fin de l'histoire. Les quinze autres sont essentiellement situées au milieu de l'histoire, c'est-à-dire là où la plupart des histoires échouent.

De par son caractère à la fois ample et détaillé, la technique narrative des vingt-deux étapes est la plus utile de toutes. Les étapes vous montrent comment créer une intrigue organique, quels que soient la longueur ou le genre de votre histoire. Elles constituent également un ensemble d'outils indispensables à toute réécriture. Si ces vingt-deux étapes sont si utiles, c'est d'abord parce qu'elles ne vous disent jamais *quoi* écrire, comme le font les formules toutes prêtes ou les genres. Elles vous montrent *la façon la plus dramatique* de raconter votre histoire à un public. Elles vous fournissent une carte extrêmement précise de l'ensemble de votre intrigue, vous permettant ainsi de construire votre histoire graduellement, du début jusqu'à la fin, en évitant le fameux « ventre mou », mort et fragmenté, du milieu, qui cause tant de soucis à bien des auteurs. Voici la liste de ces vingt-deux étapes :

1. Prise de conscience, besoin et désir
2. Spectre et univers du récit
3. Faiblesse et besoin
4. Événement déclencheur
5. Désir
6. Allié(s)
7. Adversaire / mystère
8. Faux allié
9. Premier rebondissement-révélation et décision : modification du désir et des motivations
10. Plan

11. Plan de l'adversaire et principale contre-attaque
12. Dynamisme narratif
13. Attaque par un allié
14. Défaite apparente
15. Deuxième rebondissement-révélation et décision : dynamique obsessionnelle, modification du désir et des motivations
16. Révélation pour le public
17. Troisième rebondissement-révélation et décision
18. Porte étroite, fourches Caudines et rencontre avec la mort
19. Confrontation finale
20. Prise de conscience du héros
21. Décision morale
22. Nouvel équilibre

À première vue, vous pensez peut-être que ces étapes vont freiner votre créativité et engendrer une histoire mécanique plutôt qu'organique. Cette idée est liée à une crainte qui affecte bon nombre d'écrivains, celle de l'excès planification. Mais les écrivains qui refusent toute forme de planification essaient d'écrire leur histoire comme elle leur vient et se retrouvent bien souvent avec un grand fouillis. L'utilisation des vingt-deux étapes permet en réalité d'éviter ces deux extrêmes et d'accroître sa créativité. Ces étapes ne doivent pas être considérées comme une formule toute faite qui permettrait de bien écrire. Il faut les considérer comme l'échafaudage dont vous avez besoin pour réaliser quelque chose de vraiment créatif et pour être sûr que tout fonctionnera à mesure que l'histoire se déploiera de façon organique.

De la même façon, il est inutile de se braquer sur le chiffre vingt-deux. Une histoire peut comporter moins de vingt-deux étapes. Tout dépend de son type et de sa longueur. Il faut penser l'histoire comme un accordéon. Elle n'est limitée que dans ses capacités de contraction. Mais elle doit toujours être composée d'un minimum de sept étapes pour pouvoir rester organique. Vous remarquerez que même les spots publicitaires de trente secondes, lorsqu'ils sont bons, suivent ces sept étapes.

Mais plus l'histoire est longue, plus elle requiert d'étapes structurelles. Une nouvelle ou une sitcom, par exemple, doivent se contenter des sept étapes majeures du fait du temps limité qui est imparti à l'histoire qu'elles narrent. Un film, un épisode de série d'une heure ou un court roman compteront au minimum vingt-deux étapes (à moins qu'il ne s'agisse d'un drame à fils conducteurs multiples, auquel cas chacun des fils suivra les sept étapes). Un long roman, avec tous ses rebondissements et toutes ses surprises, peut contenir bien plus de vingt-deux étapes structurelles. Dans *David Copperfield*, par

exemple, il y a pas moins de soixante rebondissements.

En étudiant les vingt-deux étapes en profondeur, vous verrez qu'il s'agit en réalité de plusieurs systèmes du corps de l'histoire combinés entre eux pour tisser une ligne narrative unique. Ces étapes mêlent le réseau de personnages, le débat moral, l'univers du récit et la série d'événements qui constituent l'intrigue. Elles représentent la chorégraphie détaillée qui oppose le héros à ses adversaires tandis qu'il tente d'atteindre un objectif et de résoudre un problème plus existentiel. En pratique, ces vingt-deux étapes vous garantissent que ce sera bien votre héros qui mènera l'intrigue.

Le tableau ci-dessous représente les vingt-deux étapes réparties en trois catégories, ou sous-systèmes de l'histoire. N'oubliez pas que chaque étape peut être l'expression de plusieurs sous-systèmes. Le dynamisme narratif, par exemple, qui correspond à l'ensemble des actions entreprises par le héros pour atteindre l'objectif, est une étape qui appartient en premier lieu à l'intrigue. Mais c'est également une étape au cours de laquelle le héros commet un certain nombre d'actes immoraux dans le but de gagner. Et par conséquent, elle appartient aussi au débat moral.

La description des vingt-deux étapes que vous trouverez ci-dessous vous permettra de comprendre comment les utiliser pour créer votre intrigue. Après chaque explication d'étape, nous illustrerons nos propos à l'aide d'exemples tirés de deux films, *Casablanca* et *Tootsie*. Ces films sont les représentants de deux genres différents – l'histoire d'amour et la comédie – et ont été écrits à quarante ans d'intervalle. Pourtant, leurs intrigues organiques s'appuient toutes deux sur les vingt-deux étapes en se développant graduellement depuis leur début jusqu'à leur fin.

N'oubliez jamais que ces étapes sont de puissants outils, mais ne sont pas gravées dans le marbre. Il faut donc se montrer très souple lorsqu'on les utilise. Toute bonne histoire passe par ces étapes dans un ordre légèrement différent de celui qui est présenté ci-dessous. Vous devez donc trouver l'ordre qui correspond le mieux à l'intrigue et aux personnages que vous avez vous-même créés.

DÉMONSTRATIONS	ÉTAPES
MORALITÉ	
Prise de conscience, besoin et désir	1.
Spécimens du récit	2.
Faiblesse et besoin	3.
Événement déclencheur	4.
Désir	5.
Allié(s)	6.
Mystère	7.
Faux allié	8.
Modification du désir et de l'objectif	9.
Plan	10.

Plan et principale contre-attaque de l'adversaire	12.
Dynamisme narratif	13.
Attaque par un allié	14.
Apparente défaite	15.
Dynaminique rebondissement, modification de l'histoire et des motivations	16.
Révélation pour le public	17.
Troisième rebondissement-révélation et décision	18.
Porte étroite, fourches Caudines et rencontre avec la mort	19.
Confrontation finale	20.
Prise de conscience	21.
Décision morale	22.
Nouvel équilibre	

1. *Prise de conscience, besoin et désir*

La prise de conscience, le besoin et le désir représentent l'ensemble de la transformation que vivra votre héros au cours de l'histoire. Combinaison des étapes 20, 3 et 5, ce cadre vous fournit la structure du « périple » de votre héros. Souvenez-vous qu'au chapitre 4, nous avons expliqué qu'il fallait commencer par l'aboutissement du développement du héros, c'est-à-dire par la prise de conscience, puis revenir au début pour trouver sa faiblesse et son besoin, ainsi que son désir. Il faut procéder de la même façon pour créer l'intrigue.

En commençant par le cadre de l'histoire – de la prise de conscience, à la faiblesse, au besoin et au désir – on détermine l'aboutissement de l'intrigue. De cette façon, toutes les étapes par lesquelles on passera ensuite nous mèneront automatiquement là où nous désirons nous rendre.

À ce stade de l'élaboration de l'intrigue, il faut se poser les questions suivantes et se montrer aussi précis que possible dans les réponses :

- Qu'est-ce que mon héros va apprendre à la fin ?
- Qu'est-ce qu'il sait au début ? Aucun personnage n'est une table rase au début de l'histoire. Un personnage croit toujours quelque chose.
- Sur quoi fait-il *erreur* au début ? Votre héros ne peut apprendre quelque chose à la fin de l'histoire s'il ne se trompe pas sur quelque chose au début.

CASABLANCA

- **Prise de conscience** Rick comprend qu'il ne peut pas se retirer du combat pour la liberté à cause d'une peine de cœur.
- **Besoin psychologique** Surmonter son amertume vis-à-vis d'Ilsa, retrouver une raison de vivre, et renouveler sa foi en ses idéaux.
- **Besoin moral** Cesser de ne s'intéresser qu'à lui-même aux

dépens des autres.

- **Désir** Récupérer Ilsa.
- **Erreur initiale** Rick se considère comme un homme mort, immobile. Il ne s'intéresse plus aux affaires du monde.

TOOTSIE

- **Prise de conscience** Michael comprend qu'il a traité les femmes comme des objets sexuels et qu'il n'a ainsi pas été un homme à la hauteur.
- **Besoin psychologique** Surmonter son arrogance vis-à-vis des femmes et, en amour, apprendre à donner et à recevoir sincèrement.
- **Besoin moral** Cesser de mentir et d'utiliser les femmes pour obtenir ce qu'il souhaite.
- **Désir** Julie, l'une des actrices de la série.
- **Erreur initiale** Michael trouve son comportement parfaitement normal et pense qu'il a raison de mentir aux femmes.

2. Spectre et univers du récit

L'étape 1 nous a permis d'établir le cadre de l'histoire. À partir de l'étape 2, nous travaillerons sur les étapes structurelles dans l'ordre où elles apparaissent dans une histoire type. N'oubliez pas, cependant, que le nombre et l'ordre des étapes peuvent différer en fonction de la particularité de l'histoire que vous souhaitez raconter.

Spectre

Vous avez sans doute déjà entendu le mot « *backstory* ». Ce mot désigne tous les événements qui se sont produits dans la vie du héros avant l'histoire que l'on raconte. Nous utilisons rarement le terme « *backstory* » car il est trop large pour être utile. Le public n'est pas intéressé par tous les événements qui se sont produits dans la vie du héros. Il est intéressé par les événements essentiels. C'est pourquoi le terme « spectre » convient mieux.

Il existe deux types de spectre. Le premier, qui est le plus courant, est un événement du passé qui continue de hanter le héros dans le présent. Le spectre est une blessure encore ouverte qui est souvent la source de la faiblesse morale et psychologique du héros. Le spectre permet d'élargir le développement psychologique du héros en le faisant commencer avant le début de l'histoire. Le spectre est donc un élément majeur des fondations de l'histoire.

On peut également considérer ce premier type de spectre comme l'*adversaire interne* du héros. C'est la grande peur qui l'empêche d'agir. D'un point de vue structurel, le spectre agit comme un contre-désir. Le désir du héros le pousse vers l'avant ; le spectre le tire vers l'arrière.

Henrik Ibsen, qui a accordé beaucoup d'importance au spectre dans ses pièces, parlait de « naviguer avec un cadavre dans la soute⁵ ».

HAMLET

(William Shakespeare, 1601)

Shakespeare était un écrivain qui connaissait la valeur d'un spectre. Avant la première page du récit, l'oncle de Hamlet a assassiné son père, le roi, et a ensuite épousé sa mère. Et comme si tout cela ne faisait pas assez de spectres, Shakespeare introduit dans les premières pages de la pièce le véritable fantôme du roi, qui demande à Hamlet de le venger. Hamlet dit : « Notre époque est détraquée. Maudite fatalité, que je sois jamais né pour la remettre en ordre⁶ ! »

LA VIE EST BELLE

(nouvelle, *The Greatest Gift*, de Philip Van Doren Stern, scénario de Francis Goodrich, Albert Hackett et Frank Capra, 1946)

Le désir de George Bailey est de voir le monde et de bâtir des choses. Mais son spectre – sa peur de ce que le tyran Potter ferait à sa famille et à ses amis s'il partait – le retient.

L'autre type de spectre, plus rare, est l'histoire dans laquelle le spectre n'est pas concevable parce que le héros vit dans un monde paradisiaque. Au lieu de commencer l'histoire dans l'asservissement – en partie à cause de son spectre –, le héros est au départ libre. Mais une attaque ne tarde pas à changer l'ordre des choses. *Le Chant du Missouri* et *Voyage au bout de l'enfer* constituent de bonnes illustrations de ce type de spectre.

Nous devons ici vous avertir d'une chose : il ne faut surtout pas « sur-écrire » l'exposition au début de l'histoire. Beaucoup d'auteurs, dès la première page, essaient de tout raconter au public concernant leur héros, y compris comment et pourquoi le spectre le hante. Cette masse d'informations ne fait que détourner le public de l'histoire. Il faut au contraire essayer de *dissimuler* un maximum d'informations sur le héros, dont les détails de son spectre. Le lecteur ou spectateur devinera que vous cachez quelque chose et rentrera littéralement dans votre histoire. Il se dira : « Il y a quelque chose de louche, et je veux comprendre de quoi il s'agit. »

Les événements constitutifs du spectre sont rarement évoqués dans les premières scènes. Il est bien plus courant qu'un autre personnage expose et explique le spectre du héros au cours du premier tiers de l'histoire. (En de rares occasions, le spectre est exposé au cours de la prise de conscience, c'est-à-dire vers la fin du récit. Mais il s'agit en général d'une mauvaise idée car le spectre – le pouvoir du passé – domine alors l'histoire et continue de tout tirer vers l'arrière.)

Univers du récit

Tout comme le spectre, l'univers du récit est présent dès le tout début de l'histoire. C'est l'endroit où vit le héros. Ce monde, qui comprend une « arène », des décors naturels, des conditions atmosphériques, des espaces créés par l'homme, de la technologie et un temps qui lui est propre, représente l'un des principaux moyens de définir le héros et les autres personnages. Réciproquement, ces personnages et leurs valeurs définissent l'univers du récit. (Pour plus de précisions, reportez-vous au chapitre 6, « L'univers du récit ».)

POINT CLEF : *L'univers du récit doit exprimer la personnalité de votre héros. Il doit montrer ses faiblesses, ses besoins, ses désirs et ses obstacles.*

POINT CLEF : *Si, au début de votre histoire, votre héros est, d'une façon ou d'une autre, asservi, l'univers de votre récit doit être asservissant et doit souligner ou exacerber sa faiblesse majeure.*

Vous situez votre héros dans l'univers du récit dès la toute première page. Mais comprenez bien que plusieurs des étapes que nous présentons ici auront un sous-monde qui leur sera propre.

Les gens pensent souvent que lorsqu'on n'écrit ni *fantasy* ni récit de science-fiction, on peut se contenter d'esquisser rapidement l'univers afin de pouvoir se concentrer davantage sur la ligne de désir du héros. Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Quel que soit le type d'histoire que vous écrivez, vous devez créer un monde unique et détaillé. Le public adore se projeter dans un monde spécial. Si vous soignez l'univers du récit, les lecteurs ou spectateurs n'auront pas envie de le quitter, et ils y retourneront encore et encore.

CASABLANCA

• **Spectre** Rick s'est battu contre les fascistes en Espagne et a vendu des armes aux Éthiopiens pour qu'ils puissent vaincre les Italiens. Les raisons de son départ d'Amérique restent obscures. Rick est hanté par le souvenir d'Ilsa, qui l'a quitté à Paris.

• **Univers du récit** Les scénaristes de *Casablanca* ont passé beaucoup de temps à détailler un univers du récit très complexe, dès le début du film. À l'aide d'une carte (une miniature), un narrateur en voix off présente les masses de réfugiés fuyant l'Europe occupée par les nazis pour gagner la lointaine base du désert de Casablanca en Afrique du Nord. Au lieu de passer rapidement au désir du personnage principal, le film s'attarde sur les réfugiés qui cherchent tous à obtenir un visa pour quitter Casablanca et se diriger vers le Portugal ou l'Amérique libres. C'est une communauté de citoyens du monde

emprisonnés comme des animaux dans un enclos.

Les scénaristes ont continué de détailler l'univers du récit par le biais d'une scène dans laquelle le major nazi Strasser rencontre à l'aéroport le chef de la police française, le capitaine Renault. Casablanca est un monde confus qui mélange les pouvoirs politiques, un monde de limbes : la ville est en théorie régie par la France de Vichy, mais le véritable pouvoir réside entre les mains de l'occupant nazi.

Au sein de l'arène de Casablanca, Rick a créé un petit îlot de pouvoir dans son bar et casino, le *Rick's Café Américain*. Il y est dépeint comme un roi entouré de sa cour. C'est un monde où tous les personnages secondaires jouent des rôles clairement définis. D'ailleurs, une partie du plaisir que le public tire de ce film provient de la façon dont tous ces personnages semblent se sentir à leur aise dans cette hiérarchie. Ironiquement, ce film qui traite de combattants de la liberté est en un sens très antidémocratique.

Le bar est également un lieu vénal, une parfaite représentation du cynisme et de l'égoïsme de Rick.

TOOTSIE

- **Spectre** Michael n'est hanté par aucun événement spécifique de son passé. Mais il a la réputation d'être impossible à gérer, et c'est pour cela qu'il ne réussit plus à trouver de travail.

- **Univers du récit** Dès le départ, Michael est immergé dans le monde de la comédie et de l'industrie du divertissement new-yorkaise. C'est un monde qui valorise les apparences, la gloire et l'argent. Ce système est extrêmement hiérarchique, avec quelques rares acteurs stars à son sommet qui raflent toutes les bonnes places et une masse d'inconnus se battant en bas de l'échelle pour obtenir des rôles et devant faire office de garçons de café pour payer leur loyer. La vie de Michael consiste à enseigner l'art de la comédie, multiplier les auditions et se disputer avec les réalisateurs sur la façon dont le rôle doit être joué.

Une fois que Michael, déguisé en Dorothy, obtient un rôle dans un soap opéra, l'histoire se centre sur le monde des séries télévisées. C'est un théâtre qui est totalement dominé par le commerce et où les acteurs jouent une scène mélodramatique idiote à une vitesse record pour pouvoir rapidement passer à une autre. C'est également un monde sexiste dominé par un réalisateur arrogant qui donne des ordres à toutes les femmes du plateau.

Dans le monde de Michael, les espaces créés par l'homme sont les petits appartements des acteurs laborieux et le studio de télévision dans lequel la série est tournée. Le studio est un lieu où l'on joue la

comédie, un lieu de faux-semblants, parfait pour un homme qui cherche à se faire passer pour une femme. Les outils de ce monde sont les outils du métier d'acteur : voix, corps, cheveux, maquillage et costume. Les scénaristes ont créé un bon parallèle entre le maquillage que Michael utilise pour jouer son rôle dans la série et le maquillage que Michael utilise pour jouer son rôle de femme devant la caméra et hors champ.

Le monde superficiel et sexiste du soap opéra exprime et exacerbe la faiblesse majeure de Michael : c'est un homme sexiste qui est prêt à mentir et à trahir la confiance des autres pour obtenir un rôle.

3. Faiblesse et besoin

• **Faiblesse** Le héros a un ou plusieurs défauts dont l'importance est telle que ça lui gâche la vie. La faiblesse se présente sous deux formes différentes : elle peut être psychologique ou morale. Mais ces deux catégories ne sont pas exclusives ; un personnage peut très bien combiner les deux.

Toute faiblesse est psychologique. D'une façon ou d'une autre, la personne est blessée au plus profond de son être. Une faiblesse a également un aspect moral quand elle amène le personnage à blesser également autrui. Un personnage qui a une faiblesse morale a toujours un impact négatif sur au moins un autre personnage.

POINT CLEF : *Beaucoup d'auteurs pensent avoir doté leur héros d'une faiblesse morale, alors que celle-ci n'est en réalité que psychologique. Pour que la faiblesse que vous avez donnée à votre héros soit d'ordre moral, il faut que celui-ci blesse au moins un autre personnage au début de l'histoire.*

• **Besoin** Le besoin, c'est ce que le héros doit accomplir pour améliorer sa vie. Il s'agit presque toujours de surmonter sa faiblesse vers la fin de l'histoire.

• **Problème** Le problème est la crise à laquelle le héros est confronté au tout début de l'histoire. Le héros a conscience de la crise mais ne sait pas comment la résoudre. Le problème est généralement une extension de la faiblesse du héros, et il est conçu pour présenter rapidement au public cette faiblesse. Bien qu'il doive être présent au début de l'histoire, le problème reste bien moins important que la faiblesse et le besoin.

CASABLANCA

Rick ne semble rien vouloir et n'avoir besoin de rien. Mais c'est

parce qu'il cache son besoin. Il a l'air plus fort que les autres, satisfait de lui-même. Si son caractère cynique peut laisser entendre qu'il s'agit d'un homme profondément perturbé, il demeure le maître de son monde. Il dirige son club comme une sorte de dictateur bienveillant. C'est aussi un homme qui contrôle les femmes. Et c'est un homme de contradictions extrêmes : s'il se montre désormais cynique, amer et parfois immoral, il a été, dans un passé qui n'est pas si lointain, un combattant de la liberté.

Ce qui est original dans ce film, c'est que le personnage principal, qui est pourtant un être qui contrôle son monde, débute l'histoire en observant et en restant passif. Rick est un homme qui a beaucoup de pouvoir et une longue histoire, mais il a choisi de cesser de bien agir pour se retrancher dans l'un des coins les plus perdus du monde, Casablanca – et au plus profond de lui-même. Rick est un lion enfermé dans une cage qu'il a lui-même créée.

- **Faiblesse** Rick est cynique, passif, égoïste et a perdu ses illusions.

- **Besoin psychologique** Pour surmonter son amertume vis-à-vis d'Ilsa, Rick doit retrouver une raison de vivre et renouveler sa foi en ses idéaux.

- **Besoin moral** Cesser de ne s'intéresser qu'à lui-même aux dépens des autres.

- **Problème** Rick est enfermé à Casablanca et enfermé dans son monde d'amertume.

TOOTSIE

- **Faiblesse** Michael est égoïste, arrogant et menteur.

- **Besoin psychologique** Surmonter son arrogance vis-à-vis des femmes et, en amour, apprendre à donner et à recevoir honnêtement.

- **Besoin moral** Cesser de mentir et d'utiliser les femmes pour obtenir ce qu'il souhaite.

- **Problème** Michael n'arrive pas à trouver de rôles.

Les ouvertures

Le spectre, l'univers du récit, la faiblesse, le besoin et le problème sont les différents éléments constitutifs de l'ouverture de votre histoire, qui est décisive. Il existe trois types d'ouvertures structurelles qui permettent d'établir ces éléments.

Le départ « communauté »

Le personnage principal vit dans un monde paradisiaque où territoire, populations et technologie sont en parfaite harmonie. Par

conséquent, le héros n'a pas de spectre. Il est heureux, n'a que des problèmes mineurs, voire pas de problèmes du tout, mais est également vulnérable à l'attaque. Cette attaque, qui viendra soit de l'extérieur soit de l'intérieur, ne tarde pas à se produire. *Le Chant du Missouri* et *Voyage au bout de l'enfer* sont de bons représentants de ce type d'ouverture chaleureuse et conviviale.

Le départ rapide

L'ouverture classique, conçue pour retenir l'attention du lecteur dès les premières pages, est composée d'un certain nombre d'éléments structurels. Le héros a un spectre fort. Il vit dans un monde d'asservissement, a plusieurs faiblesses importantes, ainsi qu'un besoin à la fois psychologique et moral, et il doit faire face à un ou plusieurs problèmes. On retrouve ce type d'ouverture dans la plupart des bonnes histoires.

Le départ lent

Le départ lent n'est pas une ouverture dans laquelle l'auteur aurait omis d'inclure certaines des étapes structurelles du départ rapide. C'est l'ouverture des histoires dont le héros est sans but.

Car il ne faut pas oublier qu'il existe des gens qui n'ont aucun objectif. Mais le rythme des histoires qui en parlent est extrêmement lent. Comme la prise de conscience du héros correspond à la prise de conscience de son véritable désir (ce qui lui permet de se fixer un but), les trois premiers quarts de l'histoire n'ont pas d'objectif, et le récit n'a donc pas de ligne narrative. Très peu d'histoires ont été capables de surmonter cet énorme obstacle structurel. *Sur les quais* et *La Fureur de vivre* constituent de bons exemples de réussite.

4. Événement déclencheur

Il s'agit d'un événement de l'extérieur qui entraîne le héros à se fixer un objectif et à agir.

L'événement déclencheur est une petite étape, mais elle a néanmoins une fonction importante : elle permet de connecter besoin et désir. Au début de l'histoire, quand sont établies les bases de la faiblesse et du besoin, le héros est, d'une façon ou d'une autre, paralysé. Il faut donc qu'il y ait un événement extérieur qui le pousse à sortir de sa paralysie et à agir.

POINT CLEF : *Pour trouver un bon événement déclencheur, gardez à l'esprit l'expression « aller de Charybde en Scylla ».*

Un bon événement déclencheur est un événement qui incite votre héros à penser qu'il vient de surmonter la crise à laquelle il est confronté depuis le début de l'histoire. Mais en réalité, à cause de cet événement, le héros vient de se mettre dans le pire pétrin de sa vie.

Dans *Boulevard du Crépuscule*, par exemple, Joe est un scénariste qui ne trouve pas de travail. Deux hommes viennent saisir sa voiture, et il prend la fuite. Tout à coup, son pneu éclate (événement déclencheur). Joe tourne dans l'allée de Norma Desmond et pense s'être sorti de ses problèmes. Ce qu'il ignore, c'est qu'il vient de tomber dans un piège dont il ne pourra jamais s'échapper.

CASABLANCA

Ilsa et Laszlo viennent trouver Rick. Ce sont les personnages venus de l'extérieur qui vont pousser Rick à sortir de sa position stable mais malheureuse.

TOOTSIE

George, l'agent de Michael, explique à ce dernier que plus personne ne veut l'embaucher à cause de son épouvantable caractère. C'est ce qui pousse Michael à se déguiser en femme et à passer l'audition du soap opéra.

5. Désir

Le désir est l'objectif spécifique du héros. C'est la colonne vertébrale de l'intrigue. Lorsque nous avons parlé des sept étapes au chapitre 3, nous avons dit que pour créer une bonne histoire, il fallait un objectif qui soit spécifique et présent sur une très grande partie du récit. Nous devons ici vous donner un autre conseil : au départ l'objectif doit être mis en veilleuse.

On construit l'histoire en augmentant progressivement l'importance du désir. Si vous commencez avec un désir trop fort, vous ne pourrez pas augmenter son intensité, et l'intrigue paraîtra plate et répétitive. Il faut donc commencer par un désir assez faible pour pouvoir avancer.

Quand vous construisez le désir au fil de l'histoire, veillez à ne pas créer de nouveau désir. Vous devez accroître l'intensité et les enjeux du désir originel.

CASABLANCA

Rick désire Ilsa. Mais comme il s'agit d'une histoire d'amour, ce désir est émué car Ilsa est également la première adversaire de Rick. Comme Rick lui en veut de l'avoir quitté à Paris, il cherche d'abord à la blesser.

Le désir de Rick pour Ilsa étant frustré, l'histoire se concentre sur le désir d'un autre personnage : celui de Laszlo, qui veut obtenir des visas de sortie pour lui-même et pour sa femme. Mais les scénaristes ont défini le désir de Rick de façon claire et assez tôt, ce qui tend à apaiser l'impatience du public au moment où sont présentées les actions de Laszlo car il sait que le désir de Rick reprendra bientôt le dessus. L'attente permet en réalité de « laisser mijoter » le désir.

Vers la fin de l'histoire, Rick se met à éprouver un second désir en contradiction avec le premier : il veut aider Ilsa et Laszlo à s'échapper. S'il avait éprouvé ce désir en contradiction avec le premier plus tôt, l'histoire aurait eu deux colonnes vertébrales. Mais ce désir arrivant près de la fin et restant caché jusqu'au dernier moment, il devient à la fois une découverte et une partie de la prise de conscience de Rick.

TOOTSIE

Au départ, Michael veut obtenir un rôle. Mais ce désir est très rapidement assouvi. L'objectif qui sert vraiment de colonne vertébrale au film est le désir que Michael éprouve pour Julie, l'une des actrices de la série.

TECHNIQUE : LES DIFFÉRENTS DEGRÉS DE DÉSIR

Une partie du succès de votre histoire repose sur le *degré* de désir que vous donnez à votre héros. Un désir qui reste faible tout au long de l'histoire amoindrit le héros, et, pour ce qui est de l'intrigue, rend toute complexité littéralement impossible. Le plus faible degré de désir, par exemple, est la survie. Le héros est attaqué et cherche à s'échapper. Cela le rabaisse au stade de l'animal. L'intrigue des histoires de fuite tend simplement à répéter les mêmes temps forts de la fuite.

Vous trouverez ci-dessous les différents degrés de quelques-unes des lignes de désir classiques, depuis le plus faible jusqu'au plus fort :

1. Survivre (s'échapper)
2. Prendre sa revanche
3. Gagner le combat
4. Accomplir quelque chose
5. Explorer un monde
6. Attraper un criminel
7. Découvrir la vérité
8. Gagner l'amour
9. Rétablir la justice et la liberté
10. Sauver la république

6. Allié(s)

Une fois le héros muni d'une ligne désir, il doit généralement se faire un ou plusieurs alliés qui l'aideront à vaincre l'adversaire et à atteindre son objectif. Un allié ne peut se contenter d'être le porte-parole des opinions du héros (bien que cette fonction soit importante, en particulier dans le théâtre, le cinéma et la télévision). L'allié est un élément clef du réseau de personnages et représente l'un des principaux moyens de définir le héros.

POINT CLEF : *Pensez à pourvoir l'allié de sa propre ligne de désir. Vous avez relativement peu de temps pour définir ce personnage. Le moyen le plus rapide de convaincre le public qu'il est en train de regarder une personne complète, c'est de donner à ce personnage un objectif. Dans Le Magicien d'Oz, par exemple, l'épouvantail veut un cerveau.*

POINT CLEF : *Ne faites jamais de l'allié un personnage plus intéressant que le héros. N'oubliez pas la règle que nous avons énoncée lorsque nous avons parlé de la prémisse : il faut toujours écrire l'histoire du personnage le plus intéressant. Si votre allié est plus intéressant que votre héros, vous devez repenser l'histoire de sorte que l'allié devienne le héros.*

CASABLANCA

Les alliés de Rick sont les différents personnages qui jouent un rôle dans le bar : Carl, le professeur devenu serveur ; Sacha, le barman russe ; Émile, le croupier ; Abdul, le vendeur ; et l'acolyte de Rick, Sam, le joueur de piano.

TOOTSIE

Jeff, le colocataire de Michael, écrit une pièce, *Retour au canal de l'amour*, et Michael veut qu'elle soit mise en scène pour qu'il puisse y jouer un rôle.

TECHNIQUE : L'INTRIGUE SECONDAIRE

Dans le chapitre 4 (Les personnages), nous avons dit que l'intrigue secondaire avait une définition et une fonction très précises : elle sert à *comparer la façon dont le héros et un autre personnage approchent deux situations qui sont généralement identiques*.

N'oubliez pas les deux règles clefs de l'intrigue secondaire :

1. L'intrigue secondaire ne peut exister que si elle a un impact sur l'intrigue principale. Si l'intrigue secondaire ne joue pas un rôle dans l'intrigue principale, on se retrouve avec deux histoires simultanées qui peuvent se révéler cliniquement intéressantes, mais qui tendront à rendre l'intrigue principale trop longue. Pour connecter l'intrigue secondaire à l'intrigue principale, il faut veiller à ce qu'elle la rejoigne généralement vers la fin. Dans *Hamlet*, par exemple, le personnage secondaire, Laërte, s'allie avec le principal adversaire de Hamlet, Claudius, et se bat en duel avec Hamlet dans la scène de confrontation.

2. Le personnage secondaire n'est généralement *pas* un allié. Le personnage secondaire et l'allié remplissent deux fonctions bien distinctes dans l'histoire. L'allié aide le héros dans l'intrigue principale. Le personnage secondaire mène une intrigue différente de l'intrigue principale, mais similaire par certains aspects, ce qui permet d'établir une comparaison entre les deux.

La plupart des films américains d'aujourd'hui combinent plusieurs genres, mais peu ont de véritables intrigues secondaires. L'intrigue secondaire tend à élargir l'histoire, et la plupart des scénaristes américains sont trop préoccupés par la vitesse pour se soucier de cela. Les films où l'on rencontre le plus d'intrigues secondaires sont les films d'amour, ce genre ayant tendance à engendrer des intrigues principales minces. Dans *Éclair de lune*, par exemple, il y a deux intrigues secondaires, l'une impliquant le père de l'héroïne et l'autre sa mère. L'intrigue principale et les intrigues secondaires traitent toutes du problème de la fidélité.

Si l'intrigue secondaire ne fait pas partie des vingt-deux étapes, c'est qu'elle n'est que rarement utilisée et qu'il s'agit d'une intrigue en soi qui possède sa propre structure. Mais cela reste néanmoins une excellente technique qui permet d'améliorer les personnages et le thème et d'étoffer l'histoire. D'un autre côté, l'intrigue secondaire tend à ralentir la ligne de désir – le dynamisme narratif. Vous devez donc déterminer ce qui est le plus important pour vous.

Si vous décidez de créer une intrigue secondaire, dites-vous bien que vous n'aurez assez de temps que pour les sept étapes. Et sachez que si vous ne pouvez pas toutes les passer, votre histoire semblera incomplète et incongrue. Du fait du temps limité qui vous est imparti, vous devez également essayer d'introduire votre intrigue secondaire le plus tôt possible dans votre histoire.

7. Adversaire / mystère

L'adversaire est le personnage qui cherche à empêcher le héros d'atteindre son objectif. La relation entre ce personnage et le héros est la plus importante de toutes les relations de l'histoire. Si vous établissez les bases de cette opposition de façon adéquate, votre intrigue se déroulera comme elle doit se dérouler. Mais sachez que si vous n'y parvenez pas, aucune réécriture ne pourra jamais sauver votre histoire.

Le meilleur adversaire est celui qui est *nécessaire* : le personnage le plus à même d'attaquer la faiblesse majeure de votre héros. Il pousse ainsi le héros à surmonter sa faiblesse majeure et à se développer ou l'anéantit. Revenez au chapitre 4 (Les personnages) pour étudier de nouveau les différents éléments nécessaires à tout bon adversaire.

Voici les deux principales raisons pour lesquelles l'adversaire et le mystère sont étroitement liés :

1. Un adversaire mystérieux est beaucoup plus difficile à vaincre. Dans la plupart des histoires, la seule tâche du héros consiste à vaincre l'adversaire. Dans les bonnes histoires, la mission du héros se divise en deux parties : démasquer l'adversaire, puis le vaincre. Cela rend la tâche du héros deux fois plus difficile et cela fait de son succès un accomplissement bien plus important.

Hamlet, par exemple, ignore si le roi a vraiment tué son père, car c'est un spectre qui lui a révélé cette information. Othello ignore qu'Iago veut le détruire. Lear se demande laquelle de ses filles l'aime vraiment.

2. Dans certains types d'histoires, tels que les récits policiers et les thrillers, le mystère se révèle nécessaire pour compenser l'absence de l'adversaire. Comme dans les récits policiers l'adversaire reste caché jusqu'à la fin, le public a besoin de quelque chose pour remplacer le conflit continu entre le héros et l'adversaire. Dans ce type d'histoire, le mystère doit être introduit au moment où apparaît généralement l'adversaire principal.

Avant d'introduire votre adversaire principal, posez-vous les questions suivantes :

- Qui cherche à empêcher le héros d'obtenir ce qu'il souhaite et pourquoi ?

- Qu'est-ce que veut l'adversaire ? Il doit être en compétition avec le héros pour l'objectif.

- Quelles sont les valeurs de l'adversaire et dans quelle mesure diffèrent-elles de celles du héros ? La plupart des auteurs ne se posent jamais cette question, et il s'agit là d'une grande erreur. Une histoire

sans conflit de valeurs, comme une histoire sans conflit de personnages, ne peut pas se construire.

CASABLANCA

Comme *Casablanca* est fondamentalement une histoire d'amour, le premier adversaire de Rick est l'être qu'il aime, à savoir Ilsa Lund. Cette femme mystérieuse n'a pas dit à Rick qu'elle était, et est toujours, mariée à Victor Laszlo. Le deuxième adversaire de Rick est l'autre prétendant, Laszlo, le grand homme qui a impressionné la moitié du monde. Les deux hommes détestent les nazis, mais ils représentent deux versions très différentes du grand homme. La grandeur de Laszlo est politique et sociale alors que la grandeur de Rick est personnelle.

Le major Strasser et les nazis procurent l'opposition extérieure et le danger qui élèvent l'histoire d'amour à un niveau supérieur. Strasser n'est en aucun cas mystérieux, mais il n'a pas besoin de l'être : à Casablanca, il est tout-puissant.

TOOTSIE

Comme la structure de *Tootsie* s'appuie sur la forme de la farce (ainsi que de la comédie romantique), le film n'utilise pas la technique de l'adversaire mystérieux. La farce est une forme qui compte plus d'adversaires que toute autre et qui fonctionne sur le rythme des attaques qu'ils mènent. Voici comment les principaux adversaires de Michael attaquent sa faiblesse :

- Julie le force à réfléchir sur la façon dont il se comporte avec les femmes.
- Ron, le réalisateur arrogant, ne voulait pas de Dorothy (Michael) pour le rôle et se montre donc désagréable avec elle.
- Les, le père de Julie, révèle sans le savoir à Michael les conséquences de sa malhonnêteté lorsqu'il est séduit par Dorothy.
- John, l'un des acteurs de la série, fait également des avances malvenues à Dorothy.

TECHNIQUE : L'ADVERSAIRE ICEBERG

Il est extrêmement important de rendre l'adversaire mystérieux, et ce, quelle que soit l'histoire que l'on écrit. Il faut penser l'adversaire comme un iceberg. Un morceau de l'iceberg est visible. Mais sa plus grande partie est cachée sous la surface, et c'est de loin la plus dangereuse. Il existe quatre techniques qui peuvent vous aider à rendre l'opposition aussi dangereuse que possible :

1. Créer une *hiérarchie* d'adversaires avec un certain nombre d'alliances. Tous les adversaires sont liés les uns aux autres ; ils fonctionnent ensemble dans le but de vaincre le héros. Le principal adversaire est au sommet de la pyramide, les autres étant sous son pouvoir. (Reportez-vous à la section du chapitre 4 qui traite de l'opposition à quatre coins. Vous trouverez une illustration de cette technique à la fin de ce chapitre, où est développé l'exemple du *Parrain*.)

2. Cacher cette hiérarchie au héros et au public, et cacher le véritable programme (désir) de chaque adversaire.

3. Divulguer toutes ces informations au compte-gouttes et à un rythme de plus en plus soutenu. Cela signifie qu'il doit y avoir davantage de rebondissements à la fin de l'histoire. Comme nous l'avons vu, c'est la façon dont on fait découvrir des informations au héros et au public qui fait l'intrigue.

4. Faire en sorte que le héros soit confronté à un adversaire évident au début de l'histoire. Puis, alors que le conflit s'intensifie, le héros doit découvrir des attaques qui proviennent d'une opposition plus forte et cachée, ou bien de la partie de l'adversaire qui a été dissimulée.

8. *Faux allié*

Le faux allié est un personnage qui est en apparence un allié du héros mais qui est en réalité un adversaire ou un émissaire du principal adversaire.

L'intrigue est menée par les rebondissements-révélation, qui viennent des étapes par lesquelles passe le héros dans la découverte du véritable pouvoir de l'opposition. À chaque fois que le héros découvre quelque chose de nouveau concernant son adversaire – une révélation –, l'intrigue « rebondit », pour le plus grand bonheur du public. Le faux allié accroît le pouvoir de l'adversaire car il représente une opposition cachée. Il force le héros et le public à creuser sous la surface de l'iceberg et à découvrir ce contre quoi se bat vraiment le héros.

Si le faux allié est si important, c'est aussi parce qu'il est foncièrement complexe. Ce personnage passe souvent par une transformation fascinante au cours de l'histoire. En prétendant être l'allié du héros, le faux allié finit par se *sentir* dans la peau d'un allié. Il devient donc déchiré par un dilemme : il travaille pour l'adversaire, mais veut que le héros gagne.

Le faux allié est généralement introduit après le principal adversaire, mais pas nécessairement. Si l'adversaire a élaboré un plan pour vaincre le héros avant le début de l'histoire, il faut commencer

par introduire le faux allié.

CASABLANCA

S'il se montre toujours sympathique et charmant avec Rick, le capitaine Renault se protège en travaillant pour les nazis. Renault est bien plus ouvert dans son opposition que la grande majorité des faux alliés qui travaillent sous couverture. À la toute fin de l'histoire, Renault effectue un virage à 180 degrés pour devenir un véritable allié de Rick. C'est l'un des meilleurs rebondissements de l'histoire et un bon exemple de la puissance de la narration qui provient des retournements de personnages, passant d'alliés à adversaires ou d'adversaires à alliés.

TOOTSIE

Sandy n'est pas non plus la fausse alliée habituelle qui trompe le héros et le public dès le début de l'histoire. Au départ, il s'agit d'une actrice qui est amie avec Michael. Elle devient une fausse alliée au moment où Michael se déguise en femme pour obtenir le rôle qu'elle souhaite également décrocher. Quand elle surprend Michael en train d'essayer ses vêtements, ce dernier ne fait qu'accroître sa déception en prétendant qu'il est tombé amoureux d'elle.

9. Premier rebondissement-révélation et décision : modification du désir et des motivations

À ce moment de l'histoire, le héros fait une découverte : il découvre une *information nouvelle* et surprenante. Cette information le force à prendre une *décision* et à emprunter une nouvelle direction. Elle peut également l'amener à préciser son *désir* et ses *motivations*. Les motivations sont les *raisons* qui poussent le héros à désirer l'objectif. Les quatre événements que constituent le rebondissement-révélation, la décision, la modification du désir et celle des motivations doivent se produire au même moment.

Les *rebondissements* sont des éléments clefs de l'intrigue. Or, ils sont absents de la plupart des histoires. Par bien des aspects, la qualité de votre intrigue découle de la qualité de vos rebondissements. Gardez ces techniques à l'esprit :

1. Les meilleurs rebondissements sont ceux qui concernent l'*adversaire*. Les informations nouvelles découvertes par le héros à son sujet tendent à intensifier le conflit. Ce sont également ceux qui ont le plus d'impact sur l'issue de l'intrigue.

2. Le désir modifié doit être une *déviaton* du désir originel ; il ne doit pas être en rupture avec lui. Pensez au désir modifié comme à

une rivière qui change de cours. Si, à ce point, vous donnez à votre héros un désir complètement différent du premier, vous commencez une nouvelle histoire. Vous devez préciser et intensifier la ligne de désir originelle.

3. Chaque rebondissement-révélation doit être explosif et *plus fort que celui qui l'a précédé*. S'il ne s'agit pas d'une information importante, l'histoire restera plate. Et chaque rebondissement-révélation doit se construire sur celui qui l'a précédé. L'intrigue doit littéralement « s'épaissir ». Pensez les rebondissements-révélations comme les vitesses d'une voiture. À chaque changement de vitesse, la voiture (l'histoire) accélère, et, au passage de la dernière, elle est à fond. Le public ne comprend pas comment il a pu arriver à une telle vitesse, mais ce qui est sûr, c'est qu'il passe un bon moment.

Si l'intensité des rebondissements ne s'accroît pas progressivement, l'intrigue restera plate, voire déclinera. Et c'est ce qu'il faut éviter à tout prix.

Notez bien que, ces dernières années, Hollywood est devenu plus conscient de l'importance de l'intrigue, ce qui rend la confiance que les scénaristes accordent à la structure en trois actes encore plus dangereuse. Souvenez-vous que cette structure requiert deux ou trois rebondissements-révélations. En plus d'être complètement erroné, ce conseil ne peut vous fournir qu'une intrigue miteuse qui n'aura aucune chance de percer dans le monde des professionnels du cinéma. Aujourd'hui, le film américain moyen compte entre sept et dix rebondissements. Certains types de films, dont les policiers et les thrillers, en ont même davantage. Laissez de côté la structure en trois actes et apprenez des techniques avancées de création d'intrigue. Vous mettrez toutes les chances de votre côté.

CASABLANCA

• **Rebondissement-révélation** Ilsa se présente au bar de Rick tard dans la soirée.

• **Décision** Rick décide de la blesser au plus profond de son être.

• **Désir modifié** Avant l'arrivée d'Ilsa, Rick voulait simplement diriger son bar, gagner de l'argent et avoir la paix. Désormais, il veut qu'Ilsa souffre autant que lui.

• **Motivations modifiées** Elle le mérite car elle lui a brisé le cœur à Paris.

TOOTSIE

• **Rebondissement-révélation** Michael découvre qu'il a un véritable pouvoir quand « Dorothy » se comporte comme une garce à l'audition du soap opéra et envoie balader Ron, le réalisateur.

- **Décision** Michael, en Dorothy, décide de se comporter comme une femme puissante qui va droit au but.
- **Désir modifié** Non. Michael veut toujours le rôle.
- **Motivations modifiées** Il sait désormais comment décrocher le rôle à sa façon.

TECHNIQUE : REBONDISSEMENTS-RÉVÉLATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Plus il y aura de rebondissements-révélation, plus votre intrigue sera riche et complexe. On peut dire qu'il y a rebondissement-révélation à chaque fois que le héros ou le public apprend une nouvelle information.

POINT CLEF : *Le rebondissement-révélation doit être assez important pour pousser le héros à prendre une décision et à modifier le cours de ses actions.*

TOOTSIE

- **Rebondissement-révélation** Michael découvre qu'il est attiré par Julie, l'une des actrices de la série.
- **Décision** Michael décide de se lier d'amitié avec Julie.
- **Désir modifié** Michael veut Julie.
- **Motivations modifiées** Il est en train de tomber amoureux d'elle.

10. Plan

Le plan est l'ensemble de directives, ou de stratégies, que le héros va utiliser pour vaincre son adversaire et atteindre l'objectif.

POINT CLEF : *Attention à ne pas laisser le héros se contenter de suivre son plan. Votre intrigue deviendrait prévisible et votre héros superficiel. Dans presque toutes les bonnes histoires, le plan initial du héros échoue. À ce moment de l'histoire, l'adversaire est encore trop fort pour le héros, qui doit se creuser la cervelle pour élaborer une meilleure stratégie tenant compte des forces et des armes qui sont à la disposition de l'adversaire.*

CASABLANCA

Le plan initialement élaboré par Rick pour reconquérir Ilsa est à la fois agressif et passif : il sait qu'elle reviendra à lui, et il lui dit sans

ménagement. Son plan principal, qu'il va élaborer relativement tard au cours de l'histoire, consiste à utiliser les visas de sortie d'Ugarte pour aider Ilsa et Laszlo à échapper aux nazis. L'avantage de ce plan si tardif, c'est qu'il fournit à la fin de l'histoire des rebondissements rapides et époustouflants.

TOOTSIE

Le plan de Michael est de rester déguisé en femme tout en convainquant Julie de rompre avec son fiancé, Ron. Il doit également repousser les avances de Les et de John sans leur faire comprendre qu'il est en réalité un homme. Et il doit bernier Sandy en lui faisant croire qu'il l'aime et en lui mentant à propos du rôle dans le soap opéra.

TECHNIQUE : L'ENTRAÎNEMENT

La plupart des héros sont déjà formés à faire ce qu'ils doivent faire pour réussir. Leur échec, dans la première partie de l'intrigue, provient d'une omission : ils n'ont pas fait d'introspection et ne se sont pas confrontés à leur faiblesse.

Mais l'entraînement joue un rôle important dans certains genres, où il représente souvent la partie la plus populaire de l'intrigue. Il est très courant dans les histoires de sport et de guerre (dont celles de mission suicide telles que *Les Douze Salopards*) et les histoires de cambriolages (telles qu'*Ocean's Eleven*). L'entraînement est généralement placé juste après le plan et avant les principales lignes d'actions et de conflit.

11. Plan de l'adversaire et principale contre-attaque

L'adversaire, tout comme le héros, a un plan constitué d'un certain nombre d'étapes qui doivent lui permettre d'atteindre l'objectif. Il élabore une stratégie et commence à exécuter une série d'attaques visant le héros. Nous n'insisterons jamais assez sur l'importance de cette étape, et, pourtant, la plupart des écrivains n'en tiennent absolument pas compte.

Comme nous l'avons déjà expliqué, l'intrigue repose en très large partie sur les rebondissements. Pour créer des rebondissements, vous devez cacher les moyens utilisés par l'adversaire pour attaquer le héros. Vous devez donc créer un plan détaillé pour l'adversaire comprenant autant d'attaques secrètes que possible. Chacune de ces attaques, lorsqu'elle touchera le héros, constituera un nouveau rebondissement.

POINT CLEF : Plus le plan de votre adversaire sera complexe et mieux vous le cacherez, plus votre intrigue sera intéressante.

CASABLANCA

• **Plan de l'adversaire** Ilsa essaie de convaincre Rick qu'elle avait de bonnes raisons de le quitter et que Laszlo doit fuir Casablanca. Le plan du major Strasser consiste à faire pression sur le capitaine Renault pour qu'il retienne Laszlo à Casablanca et qu'il intimide toute personne, Rick compris, qui chercherait à l'aider à s'échapper.

• **Principale contre-attaque** Quand Rick refuse la proposition de Laszlo, qui voulait lui racheter les lettres, Ilsa vient le trouver et le menace avec une arme. La principale attaque de Strasser se produit après que Laszlo a enflammé les Français présents dans le bar en faisant jouer *La Marseillaise* à l'orchestre. Strasser ordonne la fermeture du bar et dit à Ilsa que si elle ne regagne pas la France occupée avec Laszlo, ce dernier sera soit emprisonné soit tué. Plus tard, ce soir-là, il pousse le capitaine Renault à arrêter Laszlo.

TOOTSIE

Comme il s'agit d'une comédie romantique et d'une farce, chacun des adversaires de Michael-Dorothy a un plan fondé sur ce qu'il pense que le personnage est. L'intrigue est ingénieusement construite sur l'escalade d'attaques provenant des adversaires : Dorothy doit partager sa chambre et son lit avec Julie, Dorothy doit s'occuper du bébé en pleurs de Julie, Julie pense à tort que Dorothy est lesbienne, Les et John font la cour à Dorothy, et Sandy en veut à mort à Michael de lui avoir menti.

Cet effet cyclone est l'un des plaisirs de la forme de la farce, mais *Tootsie* lui donne un fort impact émotionnel, un impact qui manque à la plupart des farces. Les changements de sexe de Michael jouent sur les sentiments du public et tendent à le troubler plus rapidement et plus intensément. C'est un excellent travail d'écriture.

12. Dynamisme narratif

Le dynamisme correspond à la série d'actions entreprises par le héros pour vaincre l'adversaire et gagner. Représentant ce qui constitue généralement la plus grande section de l'intrigue, ces actions commencent avec le plan du héros (étape 10) et se poursuivent jusqu'à la défaite apparente (étape 14).

Au cours de cette période, l'adversaire est généralement trop fort pour le héros, qui tend à perdre la compétition. Le héros est par conséquent désespéré et commet souvent des actions immorales dans le but de gagner (ces actes immoraux font partie du débat moral de l'histoire ; voir le chapitre 5).

POINT CLEF : *Au cours de cette période, votre intrigue doit se développer, et non se répéter. En d'autres termes, vous devez changer radicalement les actions de votre héros. Ne répétez pas sans cesse les mêmes temps forts (les mêmes actions ou événements).*

Dans une histoire d'amour, par exemple, deux personnages qui tombent amoureux peuvent aller à la plage, puis au cinéma, puis dans un parc et enfin dans un restaurant. Il s'agit bien de quatre actions différentes, mais qui correspondent au même temps fort de l'intrigue. L'intrigue se répète, elle ne se développe pas.

Pour que l'intrigue se développe, votre héros doit réagir aux nouvelles informations qu'il a apprises concernant l'adversaire (c'est-à-dire, là encore, à des rebondissements) et adapter sa stratégie et le cours de ses actions en conséquence.

CASABLANCA

La caractéristique principale de la dynamique de Rick, c'est qu'elle est *ajournée*. Il ne s'agit pas là d'un défaut du scénario. Cela découle du caractère de Rick, de sa faiblesse et de son désir. Rick est paralysé par l'amertume et pense que plus rien n'a de valeur dans le monde. Il veut Ilsa, mais Ilsa est son adversaire et est avec un autre homme. Ainsi, au début et au milieu de l'histoire, Rick parle avec Ilsa mais ne cherche pas activement à la reconquérir. D'ailleurs il commence par l'envoyer balader.

Cet ajournement du désir a beau être requis par le caractère de Rick, il n'en est pas moins dénué de conséquences : il engendre des temps morts qui tendent à diminuer l'intérêt du public. Laszlo cherchant à obtenir des visas de sortie de Ferrari, Laszlo au commissariat, Laszlo cherchant à obtenir des visas de sortie de Rick, Laszlo avec Ilsa, Laszlo fuyant la réunion souterraine, tout cela constitue des déviations de la dynamique du héros.

Mais l'ajournement du désir a également deux avantages majeurs. Tout d'abord, les scénaristes se sont appuyés sur les actions de Laszlo pour construire l'aspect épique et politique de l'histoire. Bien que ces actions n'aient rien à voir avec la dynamique du héros, elles sont nécessaires à cette histoire car elles donnent au rebondissement ultime et à la décision finale de Rick une portée mondiale.

Ensuite, en attendant si longtemps de montrer Rick se lançant dans sa quête, les scénaristes se sont offert l'avantage de faire s'enchaîner les climax et les rebondissements-révélation rapidement les uns après les autres.

Quand Ilsa entre dans la chambre de Rick et lui déclare son

amour, Rick agit enfin, et l'histoire s'enflamme. Bien sûr, la grande ironie, c'est que si Rick multiplie tout à coup les actions, c'est justement pour s'assurer de *ne pas* ramener Ilsa à lui. Le changement de motivations et d'objectif du personnage principal – qui souhaitait au début reconquérir Ilsa et veut désormais l'aider à s'enfuir avec Laszlo – se produit juste après que Rick a débuté sa quête d'Ilsa. D'ailleurs, le plus passionnant dans ce dernier quart du film, c'est l'incertitude qui plane sur l'objectif que Rick cherche à atteindre.

POINT CLEF : *Cette incertitude concernant deux objectifs ne fonctionne que parce qu'elle existe sur une courte période de temps et est une part du grand rebondissement dans la confrontation finale.*

- Étapes du dynamisme

1. Rick se souvient des moments qu'il a passés avec Ilsa à Paris.
2. Rick traite Ilsa de traînée quand elle revient le trouver dans son café.
3. Rick tente de se réconcilier avec Ilsa au marché, mais elle le repousse.
4. Rick refuse de rendre les lettres de transit à Renault.
5. Après avoir vu Ilsa, Rick aide le couple de Bulgares à trouver assez d'argent pour payer Renault.
6. Rick refuse de donner les lettres à Laszlo. Il lui dit de demander à Ilsa qu'elle lui explique les raisons de son refus.
7. Rick refuse de donner les lettres à Ilsa, qui lui avoue qu'elle l'aime toujours.
8. Rick dit à Ilsa qu'il aidera Laszlo, et seulement Laszlo, à s'échapper.
9. Rick demande à Carl de faire sortir Ilsa du bar en cachette pendant qu'il discute avec Laszlo, qui est alors arrêté.

TOOTSIE

- Étapes du dynamisme

1. Michael s'achète des vêtements de femme et explique à Jeff combien il est dur d'être une femme.
2. Il ment à Sandy à propos de sa nouvelle source de revenus.
3. Il s'entraîne à se maquiller et à se coiffer lui-même.
4. Il improvise pour éviter d'embrasser un homme.
5. Il se lie d'amitié avec Julie.
6. Il ment à Sandy en lui disant qu'il est malade.
7. Il invite de nouveau Sandy.
8. Il aide April à répéter.

9. Il aide Julie à répéter et lui demande pourquoi elle accepte de supporter Ron.
10. Il ment à Sandy lorsqu'il arrive en retard à leur rendez-vous galant.
11. Il improvise des répliques pour faire de Dorothy une femme plus forte.
12. Il improvise des répliques avec Julie.
13. Il demande à George de l'aider à trouver des rôles plus intéressants, maintenant qu'il sait se comporter comme une vraie femme.
14. Michael, en homme, fait des avances à Julie, mais celle-ci le repousse.
15. En Dorothy, il demande à Ron de cesser de l'appeler « Tootsie ».
16. Il ment à Sandy pour pouvoir partir à la campagne avec Julie.
17. À la ferme, il tombe amoureux de Julie.
18. Le producteur dit à Michael qu'il souhaite renouveler le contrat de Dorothy.

13. Attaque d'un allié

À un point du dynamisme narratif, le héros perd le combat contre l'adversaire et se désespère. Quand il se met à agir de façon immorale pour reprendre le dessus, l'allié vient se confronter à lui.

À ce moment-là, l'allié devient la conscience du héros. Il lui dit en substance : « J'essaie de t'aider à atteindre ton objectif, mais tu t'y prends de la mauvaise façon. » En général, le héros tente de se défendre et refuse d'accepter la critique de l'allié (pour plus de détails sur l'écriture de dialogue moral, reportez-vous au chapitre 10, « Construction des scènes et dialogues symphoniques »).

L'attaque de l'allié élève l'histoire à son second stade de conflit (le premier étant le héros vs l'opposition). Cette attaque accroît la pression à laquelle est soumis le héros et le force à commencer à remettre en question ses valeurs et sa façon d'agir.

CASABLANCA

• **Critique de l'allié** Rick est critiqué non par l'un de ses alliés, mais par sa première adversaire, Ilsa. Au marché, elle lui reproche de ne plus être l'homme qu'elle a connu à Paris. Quand Rick lui fait des avances, elle lui dit qu'elle était mariée à Laszlo avant de le connaître.

• **Justification du héros** Rick ne cherche pas à justifier ses propos et se contente de dire qu'il était ivre la veille au soir.

TOOTSIE

• **Critique de l'allié** Quand Michael prétend être malade pour pouvoir se débarrasser de Sandy et partir à la campagne avec Julie, Jeff lui demande combien de temps encore il compte mentir aux gens.

• **Justification du héros** Michael répond qu'il vaut mieux mentir à une femme plutôt que de la blesser en lui disant la vérité.

14. Apparente défaite

À un point du dynamisme narratif, le héros perd le combat contre l'adversaire. Vers les deux tiers ou les trois quarts de l'histoire, le héros vit une apparente défaite. Il pense qu'il a perdu la compétition pour l'objectif et que l'adversaire a gagné. Il a atteint son point le plus bas.

L'apparente défaite est une ponctuation importante de la structure narrative car elle correspond au moment où le héros touche le fond. Elle accroît l'aspect dramatique de l'histoire en forçant le héros à se relever pour pouvoir finalement gagner. Tout comme un événement sportif est plus intéressant quand l'équipe qu'on soutient revient au score pour finalement l'emporter, une histoire est plus intéressante quand le héros aimé du public se relève de ce qui apparaît comme une certaine défaite.

POINT CLEF : *L'apparente défaite n'est pas un petit échec temporaire. Cela doit vraiment être une expérience dévastatrice pour le héros. Et le public doit vraiment penser que le héros est fini.*

POINT CLEF : *Votre histoire ne doit comprendre qu'une apparente défaite. Si le héros peut connaître plusieurs échecs, l'histoire ne peut comprendre qu'un seul moment où tout semble complètement perdu. Sinon, elle manquerait de cohérence et de puissance dramatique. Pour bien cerner la différence, pensez à une voiture qui descend une colline à toute allure et qui, petit un : roule sur deux ou trois gros dos-d'âne ou, petit deux : s'écrase contre un mur de briques.*

CASABLANCA

L'apparente défaite de Rick se produit assez tôt dans le dynamisme narratif, quand Ilsa vient lui rendre visite après la fermeture du bar, dans la nuit. Ivre, il se souvient de leur aventure à Paris et de son terrible dénouement, le moment où Ilsa ne s'est pas présentée à la gare. Alors qu'elle tente de lui expliquer ce qui s'est passé, il l'agresse amèrement et l'envoie promener.

George explique à Michael qu'il ne peut en aucun cas rompre le contrat qui l'engage auprès du soap opéra. Il doit continuer à vivre ce cauchemar, déguisé en femme.

Apparente victoire

Dans les histoires qui s'achèvent sur la mort du héros ou son asservissement total, l'étape de l'apparente défaite est remplacée par celle de l'apparente victoire. Le héros atteint l'apogée de son succès ou de son pouvoir, avant de commencer à suivre une pente descendante. Ce moment correspond également souvent à celui où le héros pénètre dans un sous-monde de liberté temporaire (voir le chapitre 6, « L'univers du récit »). Cette étape de l'apparente victoire apparaît par exemple dans *Les Affranchis*, lorsque les personnages réussissent à cambrioler la Lufthansa. Ils pensent qu'ils ont réussi le coup du siècle. Mais en réalité, ce succès marque le début d'un processus qui se terminera par la mort et la destruction de tous les personnages.

15. Deuxième rebondissement-révélation et décision : dynamique obsessionnelle, modification du désir et des motivations

Juste après son apparente défaite, le héros fait presque toujours une autre grande découverte. Si tel n'était pas le cas, sa défaite ne serait pas apparente mais bien réelle, et l'histoire serait terminée. À ce moment précis, le héros obtient donc une nouvelle information qui lui prouve que la victoire est toujours possible. Et il décide de reprendre le combat et de se relancer dans la quête de l'objectif.

Cet important rebondissement-révélation a un effet galvanisant sur le héros. Si, auparavant, il désirait l'objectif (désir et dynamisme narratif), il est désormais obsédé par l'objectif. Et il serait prêt à faire littéralement n'importe quoi pour l'obtenir.

En bref, à ce moment de l'intrigue, le héros devient tyrannique dans sa quête de l'objectif. Vous remarquerez que s'il se trouve renforcé par la nouvelle information qu'il a obtenue, il tend également à poursuivre son déclin moral, entamé au début de la dynamique narrative (il s'agit là de l'une des étapes du débat moral de l'histoire).

Le deuxième rebondissement-révélation pousse également le héros à modifier son désir et ses motivations. Là encore, l'histoire prend une nouvelle direction. Veillez à ce que ces cinq éléments – rebondissement-révélation, décision, obsession, désir et motivations modifiés – soient bien tous présents. Si tel n'est pas le cas, la pression retombe et l'intrigue devient molle.

CASABLANCA

• **Rebondissement-révélation** Ilsa dit à Rick qu'elle était mariée à Laszlo avant de le rencontrer, ce qui explique pourquoi elle lui a posé un lapin à Paris.

• **Décision** Rick ne semble prendre aucune décision, mais il dit à Renault que si quelqu'un touche aux lettres, il le tuera.

• **Désir modifié** Rick ne désire plus blesser Ilsa.

• **Dynamique obsessionnelle** La première dynamique obsessionnelle de Rick débute lorsque Ilsa se présente au club. Rick cherche désespérément à la blesser pour se venger du mal qu'elle lui a fait. Il s'agit là d'un autre élément unique à *Casablanca*. Rick débute l'histoire avec un degré de passion et d'obsession bien plus élevé que celui de la plupart des héros. Mais ce haut degré de désir mène quelque part, puisque à la fin de l'histoire Rick s'en va pour aider les autres combattants à sauver le monde.

Il faut également noter que c'est seulement *en apparence* que Rick devient de plus en plus immoral au fil de l'histoire. En réalité, il a décidé d'aider Ilsa et Laszlo à s'échapper ensemble, et il est déterminé à réussir.

• **Motivations modifiées** Rick a pardonné à Ilsa.

TOOTSIE

• **Rebondissement-révélation** Le producteur du soap opéra dit à Dorothy qu'il veut qu'elle signe un autre contrat d'un an.

• **Décision** Michael décide de demander à George de l'aider à rompre le contrat.

• **Désir modifié** Michael veut faire cesser cette mascarade et se rapprocher de Julie.

• **Dynamique obsessionnelle** Michael est déterminé à laisser derrière lui Dorothy.

• **Motivations modifiées** Michael culpabilise à cause de la façon très convenable dont Julie et Les se sont comportés avec lui.

Rebondissement-révélation supplémentaire

• **Rebondissement-révélation** Les fait des avances à Dorothy.

• **Décision** Dorothy quitte Les dans le bar.

• **Désir modifié** Michael veut cesser d'induire Les en erreur.

• **Motivations modifiées** Non. Michael se sent toujours coupable.

Vous remarquerez que le déclin moral de Michael tend à s'accroître, et ce malgré sa culpabilité et sa volonté de mettre un terme à sa situation difficile. Plus il fait durer la mascarade, plus il fait

de mal à son entourage.

16. Révélation pour le public

Cette révélation correspond au moment où le public – *mais pas le héros* – apprend une nouvelle information. Cette information a généralement trait à la véritable identité du faux allié. Le public comprend que le personnage qu'il pensait être l'ami du héros est en réalité son ennemi.

Mais quelle que soit la nature de l'information apprise par le public, cette révélation joue un rôle important dans l'histoire, et ce pour trois raisons principales :

1. C'est un coup de fouet qui revigore ce qui correspond souvent à une section assez lente de l'intrigue.
2. Elle montre au public le véritable pouvoir de l'opposition.
3. Elle permet au public d'observer certains éléments cachés de l'intrigue mis en scène de façon dramatique et visuelle.

Vous remarquerez que la révélation pour le public marque un tournant majeur dans la relation entre le héros et le public. Dans la plupart des histoires (la farce étant une exception notable), jusqu'à ce point, le public faisait les découvertes en même temps que le héros. Ce qui tendait à créer une relation directe – une identité – entre le héros et le public.

Mais avec cette révélation, pour la première fois, le public apprend quelque chose *avant* le héros. Cela tend à créer une distance et à placer le public dans une position de *supériorité* par rapport au héros. Et ceci est essentiel pour bien des raisons, la principale étant que cela permet au public de prendre du recul et de voir l'ensemble du processus de la transformation du héros (qui atteindra son point culminant avec la prise de conscience du héros).

CASABLANCA

Arme au poing, Rick oblige Renault à appeler la tour de contrôle de l'aéroport. Mais le public voit que le capitaine appelle en réalité le major Strasser.

TOOTSIE

Cette étape n'a pas lieu dans *Tootsie*, principalement parce que Michael trompe les autres personnages. Comme il les roule dans la farine, c'est lui qui contrôle la situation, et le public apprend donc les choses en même temps que lui.

17. Troisième rebondissement-révélation et décision

Le héros découvre ici une nouvelle information concernant les moyens à mettre en œuvre pour vaincre l'adversaire. Si l'histoire comprend un faux allié, cette étape correspond souvent au moment où le héros découvre la véritable identité de ce personnage (qui a déjà été divulguée au public dans l'étape 16).

On pourrait penser qu'en découvrant l'ampleur de l'opposition, le héros aurait envie de se retirer du conflit. Mais cette nouvelle information, au contraire, doit le rendre plus fort et plus sûr de lui, car il sait désormais contre quoi il se dresse.

CASABLANCA

- **Rebondissement-révélation** Ilsa vient demander les lettres à Rick et lui avoue qu'elle l'aime toujours.

- **Décision** Rick décide de donner les lettres de transit à Laszlo et Ilsa, mais cache cette décision à Ilsa et au public.

- **Désir modifié** Rick veut sauver Ilsa et Laszlo des nazis.

- **Motivations modifiées** Rick sait qu'Ilsa doit partir avec Laszlo et l'aider à défendre sa cause.

TOOTSIE

- **Rebondissement-révélation** Quand Michael donne à Sandy les chocolats que Les avait offerts à Dorothy, Sandy le traite de menteur et d'hypocrite.

- **Décision** Michael va trouver George pour qu'il l'aide à rompre son contrat.

- **Désir modifié** Non. Michael veut toujours quitter le soap opéra.

- **Motivations modifiées** Non. Il ne peut pas continuer à mentir à tous ces gens.

Rebondissement-révélation supplémentaire

- **Rebondissement-révélation** Quand Dorothy offre un cadeau à Julie, cette dernière lui annonce qu'elle ne veut plus la voir pour ne pas lui donner de faux espoirs.

- **Décision** Michael décide de lui dire la vérité.

- **Désir modifié** Non. Michael veut toujours Julie.

- **Motivations modifiées** Michael est amoureux de Julie et réalise qu'il ne pourra pas l'« obtenir » tant qu'il continuera de jouer le rôle de Dorothy.

18. Porte étroite, fourches Caudines et rencontre avec la mort

Vers la fin de l'histoire, le conflit entre le héros et l'adversaire s'intensifie à un tel point que la pression subie par le héros devient presque insupportable. Il a de moins en moins de marge de manœuvre, et, souvent, l'espace par lequel il doit passer se restreint littéralement. Au bout du compte, il doit se faufiler par une porte étroite ou dans un long défilé (tout en étant assailli de tous côtés).

C'est également le moment où le personnage principal rencontre la « mort ». Dans les mythes, le héros descend aux Enfers et entrevoit son avenir dans le monde des morts.

Dans les histoires plus modernes, la rencontre avec la mort est d'ordre psychologique. Le héros prend tout à coup conscience de sa propre mortalité ; la vie est éphémère, et la sienne pourrait arriver à son terme à n'importe quel moment. On pourrait penser que cette prise de conscience aurait tendance à le pousser à abandonner le conflit, puisqu'il sait désormais que ce conflit pourrait se révéler mortel. Mais elle l'incite au contraire à se battre davantage. Le héros se dit au fond de lui : « Si je veux donner un sens à ma vie, il faut que je me batte pour ce en quoi je crois. Et je vais le faire ici et maintenant. » La rencontre avec la mort est donc la mise à l'épreuve qui, généralement, déclenche la confrontation.

La porte étroite, les fourches Caudines et la rencontre avec la mort sont les étapes les plus mobiles de toutes et on les retrouve souvent dans une autre partie de l'intrigue. Le héros, par exemple, peut avoir une rencontre avec la mort au cours de son apparente défaite. Il peut passer sous les fourches Caudines au cours du combat final (voir la tranchée dans *La Guerre des étoiles* ou la tour dans *Sueurs froides*), ou bien encore après ce combat, comme le fait Terry Malloy à la fin de *Sur les quais*.

CASABLANCA

Cette étape correspond au moment où Rick s'efforce de gagner l'aéroport avec Ilsa, Laszlo et Renault, tandis que le major Strasser tente de les rattraper.

TOOTSIE

Michael passe sous les fourches Caudines et vit une escalade de cauchemars au moment où il doit garder Amy, le bébé de Julie qui ne cesse de hurler ; puis faire face à la situation quand Julie le repousse après qu'il a tenté de l'embrasser ; puis danser avec Les, qui est tombé amoureux de Dorothy ; puis se débarrasser de John, le comédien qui est également attiré par Dorothy ; et enfin réfuter les accusations de Sandy après qu'il lui a offert les friandises que Les lui avait données.

19. Confrontation finale

La confrontation est le conflit final. Elle détermine qui, du héros ou de l'adversaire, remporte l'objectif (si l'un des deux le remporte). Le grand conflit violent, quoique courant, est la forme de confrontation la moins intéressante. Les confrontations violentes ont beaucoup d'éclat, mais peu de sens. La confrontation doit être l'occasion d'exposer clairement au public ce pour quoi se battent les personnages. L'accent ne doit pas être mis sur la force mais sur les valeurs et les idées.

La confrontation est le point de convergence de l'histoire. Elle rassemble tous les personnages et les diverses lignes d'actions. Elle se déroule dans un endroit très restreint, ce qui accroît le conflit et l'insupportable pression.

La confrontation correspond généralement (mais pas toujours) au moment où le héros comble son besoin et obtient l'objet désiré. C'est également le moment où il présente le plus de traits communs avec son adversaire. Mais dans cette similarité, les différences déterminantes qui les opposent n'en deviennent que plus claires.

La confrontation est également le moment où le thème explose dans l'esprit du public. Dans le conflit de valeurs, les lecteurs ou spectateurs comprennent pour la première fois quelle est la meilleure façon d'agir et de vivre.

CASABLANCA

À l'aéroport, Rick braque une arme sur Renault et dit à Ilsa qu'elle doit partir avec Laszlo. Il dit ensuite à Laszlo qu'Ilsa lui a été fidèle. Laszlo et Ilsa montent dans l'avion. Le major Strasser arrive et tente d'arrêter l'avion, mais Rick lui tire dessus.

TOOTSIE

Au cours d'un tournage en public d'un épisode de la série, Michael improvise un monologue compliqué à l'aide duquel il explique que son personnage est en réalité un homme. Puis il retire son déguisement. Ce qui choque simultanément le public et les autres acteurs du soap opéra. Quand Michael a fini, Julie le frappe et s'en va.

Le conflit final entre Michael et Julie est plutôt léger (résumé à un coup). Le grand conflit a été remplacé par un grand rebondissement-révélation : Michael retire son masque devant les membres du casting et de l'équipe, et devant un public national.

Les scénaristes ont eu ici une idée brillante : le monologue complexe improvisé par Michael suit le cheminement d'idées de libération de la femme que Michael a lui-même emprunté en se mettant dans la peau d'une femme.

20. Prise de conscience

L'épreuve de la confrontation pousse généralement le héros à se transformer au plus profond de son être. Pour la première fois, il prend conscience de ce qu'il est vraiment. Il jette le masque avec lequel il a vécu jusqu'ici et aperçoit, de façon bouleversante, son véritable moi. Le fait d'affronter la vérité sur lui-même peut soit le détruire – comme dans *Oedipe roi*, *Sueurs froides* ou *Conversation secrète* – soit le rendre plus fort.

Si la prise de conscience n'est pas seulement psychologique mais aussi morale, le héros apprend également la façon dont il doit se comporter avec les autres. Pour avoir un maximum d'impact dramatique, une bonne prise de conscience doit être *soudaine* ; *bouleversante* pour le héros, et ce qu'elle soit positive ou négative ; et il doit s'agir de quelque chose de *nouveau*, quelque chose que le héros ignorait sur lui-même jusqu'à ce moment précis.

La qualité de votre histoire repose en grande partie sur celle de la prise de conscience. Tout conduit à ce point. Vous devez donc porter un soin tout particulier à l'écriture de cette étape. Et éviter les deux pièges suivants :

1. Ce que votre héros apprend sur lui-même doit être quelque chose de très important. Vous ne pouvez pas vous contenter de quelques jolis mots ou de platitudes sur la vie. Ce qui conduit à un second avertissement.

2. Votre héros ne doit pas dire de façon directe au public ce qu'il a appris. C'est là la marque des mauvais auteurs (dans le chapitre 10, « Construction des scènes et dialogues symphoniques », nous expliquerons comment utiliser le dialogue pour exprimer la prise de conscience en évitant le ton moralisateur).

TECHNIQUE : LE DOUBLE RETOURNEMENT

À l'étape de la prise de conscience, vous pouvez utiliser cette technique, qui consiste à donner une prise de conscience au héros, mais aussi à l'adversaire. Chaque personnage apprend quelque chose de l'autre, et, au lieu d'une seule vision des choses, le public reçoit deux points de vue différents sur la façon appropriée d'agir et de vivre dans le monde.

Voici comment créer un double retournement :

1. Dotez le héros et son principal adversaire d'une faiblesse et d'un besoin (les faiblesses et les besoins du héros et de l'adversaire ne doivent pas nécessairement être identiques, ni même similaires).

2. Rendez l'adversaire humain : rendez-le capable d'apprendre et de changer.

3. Au cours de la confrontation, ou juste après, donnez une prise de conscience au héros *et* à l'adversaire.

4. Connectez les deux prises de consciences : le héros doit apprendre quelque chose de l'adversaire et l'adversaire doit apprendre quelque chose du héros.

5. Votre point de vue moral correspondra au meilleur de ce que les deux personnages auront appris.

CASABLANCA

• **Prise de conscience psychologique** Rick renoue avec son idéalisme et obtient une vision claire de ce qu'il est vraiment.

• **Prise de conscience morale** Rick réalise qu'il doit se sacrifier pour sauver Ilsa et Laszlo et qu'il doit rejoindre le combat pour la liberté.

• **Double retournement** Renault annonce qu'il est lui aussi devenu patriote et qu'il accompagnera Rick sur son nouveau chemin.

TOOTSIE

• **Prise de conscience psychologique** Michael réalise qu'il n'est jamais vraiment tombé amoureux car il n'a jamais regardé au-delà des attributs physiques d'une femme.

• **Prise de conscience morale** Il comprend qu'il a souffert de son arrogance et de son mépris vis-à-vis des femmes, et qu'il a fait souffrir les femmes de son entourage. Il dit à Julie qu'il a appris plus de choses sur ce qui fait un homme en vivant dans la peau d'une femme qu'il n'en a jamais appris en vivant dans la peau d'un homme.

21. Décision morale

Une fois que le héros a compris, grâce à sa prise de conscience, de quelle façon il fallait agir, il doit prendre une décision. La décision morale correspond au moment où le héros choisit entre deux façons d'agir, chacune représentant un ensemble de valeurs et un mode de vie ayant un impact sur autrui.

La décision morale est la preuve de ce que le héros a appris lors de l'étape de la prise de conscience. En accomplissant cette action, le héros montre au public ce qu'il est devenu.

CASABLANCA

Rick donne à Laszlo les lettres de transit, pousse Ilsa à partir avec lui, et dit à Laszlo qu'Ilsa l'aime. Puis il s'en va pour risquer sa vie en qualité de combattant de la liberté.

TOOTSIE

Michael sacrifie son emploi et s'excuse auprès de Julie et de Les pour leur avoir menti.

TECHNIQUE : LA RÉVÉLATION THÉMATIQUE

Dans le chapitre 5, « Le débat moral », nous avons présenté la révélation thématique comme une révélation qui touche non le héros mais le public. Le public comprend comment les gens en général devraient vivre et se comporter. La révélation thématique permet à l'histoire de dépasser les limites de ses simples personnages pour toucher le public dans sa propre façon de vivre.

Beaucoup d'auteurs préfèrent laisser de côté cette technique très élaborée, craignant de paraître moralisateurs dans le dernier moment qu'ils partagent avec le public. Pourtant, bien réalisée, la technique de la révélation thématique peut avoir un impact bouleversant.

POINT CLEF : L'astuce, c'est de tirer l'abstrait et le général du concret et du particulier de vos personnages. Essayez de trouver une action ou un geste spécifique qui pourraient avoir un impact symbolique sur le public.

LES SAISONS DU CŒUR

(Robert Benton, 1984)

On trouve un brillant exemple de révélation thématique à la fin des *Saisons du cœur*, histoire d'une femme, jouée par Sally Field, dans l'Amérique du Midwest des années 1930, dont le mari shérif est accidentellement tué par un garçon noir ivre. Le garçon est lynché par des hommes du Ku Klux Klan, qui expulsent ensuite un homme noir qui avait aidé la veuve à gérer les affaires de sa ferme. Dans une intrigue secondaire, un homme a une liaison avec la femme de son meilleur ami.

La dernière scène du film se déroule dans une église. Alors que le prêcheur parle du pouvoir de l'amour, la femme trompée prend la main de son mari pour la première fois depuis qu'elle a appris son aventure, et ce dernier ressent l'irrésistible pouvoir du pardon. Les gens communient, les uns après les autres. À chaque fois qu'une personne boit le vin, le prêcheur dit : « La paix du Christ. » Chacun des personnages de l'histoire boit le vin de la communion. Et lentement, le public a une étonnante révélation thématique. Le banquier, qui était l'un des adversaires de l'héroïne, boit. L'homme noir, qui a été chassé – et qui a depuis bien longtemps disparu de l'histoire – boit

également. Le personnage joué par Sally Field boit. Assis derrière elle, son feu mari boit. Et à côté de lui, le garçon noir qui l'a tué et a payé cela de sa propre vie boit également. « La paix du Christ. »

D'un portrait réaliste des personnages, la scène devient progressivement un moment de pardon universel, qui est partagé par le public. Son impact est profond. Ne cherchez pas à éviter cette excellente technique par crainte de paraître prétentieux. Tentez votre chance. Faites-le. Racontez une grande histoire.

22. *Nouvel équilibre*

Une fois que le désir et le besoin ont été comblés (ou pas, ce qui est tragique), les choses reprennent leur cours normal. Mais il y a néanmoins une grande différence avec le début : grâce à sa prise de conscience, le héros s'est hissé à un niveau supérieur, ou est tombé plus bas.

CASABLANCA

Rick a retrouvé son idéalisme et sacrifié son amour pour une cause plus noble.

TOOTSIE

Michael a appris à être honnête et moins égoïste. Dire la vérité lui a permis de se réconcilier avec Julie et de débiter une véritable histoire d'amour.

Les vingt-deux étapes sont de puissants outils qui vous donnent la capacité de créer une intrigue détaillée et organique. Mais sachez néanmoins qu'il faut de l'entraînement pour apprendre à les maîtriser. Nous vous conseillons donc de les appliquer à tout ce que vous pouvez écrire et tout ce que vous pouvez lire, en gardant à l'esprit deux points essentiels :

1. Restez souple. Les vingt-deux étapes n'ont pas d'ordre chronologique clairement défini. Il ne s'agit pas d'une formule toute faite qui vous permet de rendre votre histoire conforme. Ces étapes sont présentées ici dans l'ordre dans lequel les êtres humains les passent *généralement* pour résoudre leurs problèmes. Mais tout problème est unique en son genre. Et toute histoire est unique en son genre. Utilisez les vingt-deux étapes comme le cadre du déroulement organique de votre histoire unique, traitant de personnages uniques qui tentent de résoudre des problèmes uniques.

2. Attention lorsque vous changez l'ordre de ces étapes. Ce deuxième avertissement est en contradiction avec le premier, mais il

s'appuie aussi sur le fait que ces étapes sont présentées dans l'ordre dans lequel les êtres humains les passent pour résoudre leurs problèmes. Ces vingt-deux étapes représentent un ordre organique, le développement d'une unité individuelle. Ainsi, si vous essayez de changer cet ordre de façon trop drastique pour paraître original ou pour être surprenant, vous risquez de créer une histoire qui semblera fausse ou artificielle.

SÉQUENCE DE REBONDISSEMENTS-RÉVÉLATIONS

Les bons auteurs savent que les rebondissements-révélations⁷ sont les clefs de l'intrigue. Et c'est pour cette raison qu'il est très important de prendre le temps de détacher ces rebondissements du reste de l'intrigue et de les considérer comme des unités individuelles. La recherche de la séquence de rebondissements-révélations est l'une des techniques narratives les plus utiles à l'auteur.

Pour déterminer si la séquence de rebondissements-révélations est bien construite, il faut tenir compte des critères suivants :

1. La séquence doit être logique. Les rebondissements-révélations doivent apparaître dans l'ordre dans lequel il est le plus probable que le héros les ait.

2. La séquence doit suivre un ordre croissant du point de vue de l'intensité, chaque rebondissement devant être plus fort que celui qui l'a précédé. Ceci n'est pas toujours possible, en particulier dans les longues histoires (cela irait à l'encontre de la logique). Mais il faut néanmoins veiller à construire l'histoire de façon globalement ascendante, afin d'augmenter graduellement la tension dramatique.

3. Les rebondissements doivent également se succéder à un rythme de plus en plus rapide. Cela tend également à accroître la tension dramatique, l'effet de surprise étant ainsi plus *dense*.

Le plus puissant de tous les rebondissements est connu sous le nom de *retournement*. Ce rebondissement renverse le sens de l'ensemble de l'histoire : le public voit tout à coup tous les éléments de l'intrigue sous un jour totalement différent. En un instant, toute la réalité a changé.

Cette technique est plus courante dans les récits policiers et les thrillers, ce qui est peu surprenant. Dans *Sixième Sens*, le retournement se produit quand le public découvre que le personnage joué par Bruce Willis était en réalité mort pendant la plus grande partie de l'histoire. Dans *Usual Suspects*, le retournement se produit quand le public découvre que l'humble Verbal a inventé toute l'histoire et est en réalité le terrible adversaire, Keyser Söze.

Vous remarquerez que dans ces deux films le grand retournement se produit à la fin de l'histoire. Ce qui a l'avantage de faire sortir les spectateurs du cinéma dans un état de choc. Et c'est là la plus grande raison du formidable succès de ces deux films.

Mais cette technique nécessite néanmoins quelques précautions. Car elle peut réduire l'histoire à un simple véhicule de l'intrigue, et très peu d'histoires peuvent supporter une telle domination de

l'intrigue. O. Henry s'est fait connaître en utilisant la technique du retournement dans ses nouvelles (telles que *Le Cadeau des Rois mages*). Mais ces nouvelles ont également été critiquées pour leur aspect forcé, artificiel et mécanique.

Étudions maintenant les séquences de rebondissements-révélation d'histoires autres que *Casablanca* et *Tootsie*.

ALIEN

(histoire originale de Dan O'Bannon et Ronald Shusett, scénario de Dan O'Bannon, 1979)

- **Rebondissement-révélation n° 1** Les membres de l'équipage s'aperçoivent que l'Alien utilise le système de ventilation pour se déplacer dans le vaisseau.

- **Décision** Ils décident de propulser l'Alien dans le sas, puis dans l'espace.

- **Désir modifié** Ripley et les autres veulent tuer l'Alien.

- **Motivations modifiées** S'ils ne tuent pas l'Alien, ils mourront.

- **Rebondissement-révélation n° 2** Ripley apprend de l'ordinateur, MAMAN, que l'équipage peut être sacrifié au nom de la science.

- **Décision** Ripley décide de protester contre Ash.

- **Désir modifié** Elle veut comprendre pourquoi ce fait a été caché à l'équipage.

- **Motivations modifiées** Elle soupçonne Ash de ne pas être du côté de l'équipage.

- **Rebondissement-révélation n° 3** Ripley découvre qu'Ash est un robot qui n'hésitera pas à la tuer pour protéger l'Alien.

- **Décision** Avec l'aide de Parker, Ripley attaque Ash et le détruit.

- **Désir modifié** Elle souhaite éliminer tous les traîtres et quitter le vaisseau.

- **Dynamique obsessionnelle** Elle s'opposera à toute chose et toute personne qui tenteront d'aider l'Alien et tuera sans hésiter.

- **Motivations modifiées** Non. Sa motivation reste sa propre survie.

- **Rebondissement-révélation n° 4** Une fois sa tête revitalisée, Ash, le robot, explique à Ripley que l'Alien est un organisme parfait, une machine tueuse amoral.

- **Décision** Ripley ordonne à Parker et à Lambert de préparer l'évacuation et la destruction immédiate du vaisseau.

- **Désir modifié** Ripley veut toujours tuer l'Alien, mais cela implique désormais de détruire le vaisseau.

- **Motivations modifiées** Non.

• **Révélation pour le public** Tout au long de l'histoire, l'Alien reste une force mystérieuse et terrifiante. En général, le public apprend donc les informations au même moment que Ripley et les membres de l'équipage, ce qui le prive de sentiment de supériorité et accroît sa peur.

• **Rebondissement-révélation n° 5** Ripley découvre que l'Alien lui a barré l'accès à la navette.

• **Décision** Elle se dépêche d'annuler le processus d'autodestruction.

• **Désir modifié** Ripley ne veut pas mourir dans l'explosion du vaisseau.

- **Motivations modifiées** Non.

• **Rebondissement-révélation n° 6** Ripley découvre que l'Alien se cache dans la navette.

• **Décision** Elle enfle une combinaison spatiale et ouvre la navette sur le vide de l'espace.

• **Désir modifié** Non, Ripley veut toujours tuer l'Alien.

- **Motivations modifiées** Non.

On remarquera le rebondissement-révélation final, typique du film d'épouvante : le lieu dans lequel on se réfugie est en réalité le lieu le plus dangereux de tous.

BASIC INSTINCT

(Joe Eszterhas, 1992)

• **Rebondissement-révélation n° 1** Nick découvre qu'un professeur a été tué alors que Catherine donnait des cours à Berkeley.

• **Décision** Nick décide de suivre Catherine.

• **Désir modifié** Nick veut résoudre le meurtre et faire descendre Catherine de son piédestal.

• **Motivations modifiées** Nick et les policiers pensaient jusqu'ici que Catherine était innocente ; ils commencent à la soupçonner.

• **Rebondissement-révélation n° 2** Nick apprend que Hazel, l'amie de Catherine, est une meurtrière, et que Catherine connaissait le professeur qui a été tué.

• **Décision** Il décide de continuer de suivre Catherine.

• **Désir modifié** Non.

- **Motivations modifiées** Non.

• **Rebondissement-révélation n° 3** Nick découvre que les parents de Catherine sont morts dans une explosion.

• **Décision** Il se dit que Catherine est une meurtrière et qu'il doit l'arrêter.

• **Désir modifié** Non.

• **Dynamique obsessionnelle** Il battra cette brillante criminelle, même si c'est la dernière chose qu'il doit jamais faire (ce qui est fort probable).

• **Motivations modifiées** Non.

• **Rebondissement-révélation n° 4** Gus, l'équipier de Nick, apprend à ce dernier qu'un officier de la police des polices nommé Nilsen est mort en laissant une énorme somme d'argent à la banque, comme s'il avait été payé par quelqu'un.

• **Décision** Rick ne prend pas de décision précise concernant cette information, mais il décide néanmoins de découvrir la source de cet argent.

• **Désir modifié** Nick veut comprendre comment Nilsen a obtenu tout cet argent.

• **Motivations modifiées** Non.

• **Rebondissement-révélation n° 5** Nick découvre que son ex-maîtresse, Beth, a changé de nom, que Nilsen avait un dossier sur elle, et que le mari de Beth a été tué.

• **Décision** Nick décide d'essayer de chercher des preuves de la culpabilité de Beth.

• **Désir modifié** Il veut savoir si Beth a commis ces meurtres en cherchant à faire porter le chapeau à Catherine.

• **Motivations modifiées** Non. Il veut toujours résoudre l'affaire.

• **Rebondissement-révélation n° 6** Gus apprend à Nick que Beth était la colocataire de Catherine à l'université, et sa maîtresse.

• **Décision** Nick décide d'aller trouver Beth avec Gus.

• **Désir modifié** Nick veut toujours résoudre l'affaire, mais, désormais, il est sûr de la culpabilité de Beth.

• **Motivations modifiées** Non.

Vous remarquerez que dans ce thriller policier les rebondissements-révélations sont de plus en plus importants et se rapprochent toujours plus du but.

THÈME DU TRAÎTRE ET DU HÉROS

(Jorge Luis Borges, 1956)

Borges est l'un des rares écrivains à avoir su utiliser de grands

rebondissements-révélation, y compris dans des nouvelles très courtes, sans qu'ils dominent la fiction aux dépens des personnages, des symboles, de l'univers du récit et du thème. La philosophie de Borges, en tant qu'écrivain, met l'accent sur l'apprentissage, ou l'exploration, comme moyens de sortir d'un labyrinthe à la fois personnel et cosmique. Les rebondissements-révélation de Borges ont donc par conséquent un immense pouvoir thématique.

Thème du traître et du héros est une nouvelle qui est presque exclusivement composée de rebondissements-révélation. Un conteur sans nom y explique qu'il est en train de rédiger une histoire dont les détails ne lui ont pas encore été révélés. Son narrateur, Ryan, est l'arrière-petit-fils de Kilpatrick, l'un des plus grands héros irlandais, un homme ayant été assassiné dans un théâtre la veille d'une victorieuse révolte.

• **Rebondissement-révélation n° 1** Tandis qu'il est en train d'écrire la biographie de Kilpatrick, Ryan découvre dans l'enquête de police un certain nombre de détails troublants, telle une lettre dont l'auteur conseillait à Kilpatrick de ne pas se rendre dans le théâtre, un peu comme la lettre qui avait annoncé à Jules César son assassinat.

• **Rebondissement-révélation n° 2** Ryan comprend qu'il existe une forme secrète de temps dans laquelle les événements et les répliques sont répétés tout au long de l'histoire.

• **Rebondissement-révélation n° 3** Ryan apprend que l'on peut retrouver dans *Macbeth* les mots qui auraient été dits par un mendiant à Kilpatrick.

• **Rebondissement-révélation n° 4** Ryan découvre que le meilleur ami de Kilpatrick avait traduit les pièces de Shakespeare en gaélique.

• **Rebondissement-révélation n° 5** Ryan apprend que Kilpatrick avait ordonné l'exécution d'un traître – dont l'identité est inconnue – quelques jours seulement avant sa mort, mais cette information ne semble pas coller avec la bonne composition de Kilpatrick.

• **Rebondissement-révélation n° 6** Kilpatrick avait confié à son ami Nolan la mission de découvrir qui était le traître, et Nolan avait découvert que ce traître n'était autre que Kilpatrick.

• **Rebondissement-révélation n° 7** Nolan avait élaboré un plan : Kilpatrick serait assassiné de façon dramatique ; en mourant en héros, il déclencherait la révolte. Kilpatrick avait accepté de jouer le jeu.

• **Rebondissement-révélation n° 8** Ne disposant que de très peu de temps pour mettre son plan en application, Nolan avait emprunté des éléments à des pièces de Shakespeare pour perfectionner son projet et le rendre plus convaincant et plus dramatique.

• **Rebondissement-révélation n° 9** Comme les éléments

shakespeariens sont les moins dramatiques du plan, Ryan comprend que Nolan les a utilisés pour que la vérité, et la véritable identité de Kilpatrick, soit un jour rétablie. Ryan, l'auteur, fait donc partie du plan de Nolan.

- **Révélation pour le public** Ryan refuse de révéler cette dernière découverte et publie un livre à la gloire de Kilpatrick.

LE NARRATEUR

Utiliser un narrateur ou pas : telle est la question. C'est l'une des plus importantes décisions que vous devrez prendre en tant qu'auteur. Nous introduisons ce sujet en le mettant en relation avec l'intrigue, car un narrateur peut changer de façon radicale l'ordre dans lequel elle se déroule. Mais si vous écrivez une histoire organique, ce choix aura tout autant d'impact sur la façon dont vous présenterez vos personnages.

Là est l'embarras (pour filer encore un peu la métaphore de *Hamlet*). La technique du narrateur est l'une des plus mal utilisées de toutes, car la plupart des auteurs ignorent sa véritable valeur et ses implications.

La vaste majorité des histoires – films, romans ou pièces populaires – n'ont pas de narrateur identifiable. Ce sont des histoires linéaires racontées par un narrateur omniscient. Quelqu'un raconte l'histoire, mais le public ignore de qui il s'agit et n'en a que faire. Les histoires de ce type ont presque toujours un rythme rapide, une ligne de désir unique et forte, et une « grande » intrigue.

Un narrateur est une personne qui décrit les actions du héros, soit à la première personne – s'il parle de lui-même – soit à la troisième – s'il parle de quelqu'un d'autre. Avec un narrateur identifiable, on s'autorise davantage de complexité et de subtilité. Pour être très clair, on pourrait dire que le narrateur permet de décrire les actions du héros et de faire des commentaires sur ces actions.

Dès le moment où vous identifiez la personne qui raconte l'histoire, les lecteurs ou spectateurs se demandent : « Pourquoi cette personne raconte-t-elle l'histoire ? Et pourquoi cette histoire a-t-elle besoin d'être racontée par une personne, maintenant, devant moi ? » Le narrateur tend donc à attirer l'attention sur lui et, au moins au départ, pousse le public à prendre du recul par rapport à l'histoire. Ce qui donne à l'auteur l'avantage du détachement.

Un narrateur permet aussi au public d'entendre la voix du personnage qui raconte l'histoire. On fait toujours de grands débats sur le terme « voix » comme s'il s'agissait de la panacée qui permettrait de bien raconter les histoires. Quand nous parlons de permettre au public d'entendre la voix du personnage, c'est pour le faire vraiment entrer dans l'*esprit* du personnage, au moment même où il parle. Cet esprit est ainsi exprimé de la façon la plus précise et la plus singulière possible : ce dont parle le personnage et la façon dont il le dit. Si l'on peut y entrer dans l'esprit du personnage, cela signifie qu'il s'agit d'une véritable personne, qui a des préjugés et des illusions, même si elle-même l'ignore. Ce personnage peut ou non

tenter de dire la vérité au public, mais quelle que soit la vérité qui sortira de sa bouche, celle-ci sera hautement subjective. Il ne s'agit pas des mots de Dieu ou d'un narrateur omniscient. Si on pousse cette logique à l'extrême, on peut dire que le narrateur brouille, voire détruit, la frontière entre la réalité et l'illusion.

L'autre implication importante de l'utilisation d'un narrateur, c'est la notion de mémoire. En effet, le narrateur racontant ce qui s'est produit dans le passé, la mémoire entre immédiatement en jeu. Dès le moment où les lecteurs ou spectateurs entendent que l'histoire est un *souvenir*, ils ont un sentiment de tristesse et de nostalgie, un regret concernant « ce qui aurait pu être ». Ils ont également l'impression que l'histoire est achevée et que le narrateur, avec le recul que l'on ne peut avoir qu'à la fin, la raconte avec un peu plus de sagesse.

Certains auteurs jouent sur ces deux points – la personne qui raconte directement l'histoire au public, et qui la présente comme un souvenir – pour mieux berner le lecteur ou spectateur en l'amenant à penser que ce qu'il est sur le point d'écouter est fiable. Le narrateur dit en substance : « J'y étais, je vais vous raconter ce qui s'est vraiment passé. Faites-moi confiance. » Pour le public, c'est une invitation tacite à *ne pas* accorder sa confiance et à chercher à explorer le problème de la vérité à mesure que l'histoire se déroule.

En plus d'accroître le problème de la vérité, le narrateur donne à l'auteur d'immenses avantages. Il l'aide à établir une connexion intime entre le personnage et le public. Il peut également rendre les personnages plus subtils et aider à les distinguer les uns des autres. De plus, l'utilisation d'un narrateur est souvent le signe du passage d'un héros qui agit – en général un guerrier – à un héros qui crée – un artiste. L'acte de la narration de l'histoire devient le point principal, et le chemin de l'« immortalité » passe donc d'un héros qui entreprend des actions glorieuses à un narrateur qui les raconte.

Pour ce qui est de la construction de l'intrigue, le narrateur joue un rôle libérateur. Comme les actions de l'intrigue sont cadrées par les souvenirs d'une personne, on peut laisser la chronologie de côté et mettre les actions dans l'ordre qui est le plus significatif d'un point de vue structurel. Le narrateur peut également aider l'auteur à lier des actions et des événements qui s'étendent sur une grande période de temps ou un vaste espace, notamment lorsque le héros effectue un périple. Comme nous l'avons déjà mentionné, ce type d'intrigue paraît souvent fragmenté. Mais cadrés par les souvenirs d'un narrateur, les actions et les événements semblent tout à coup retrouver une unité, et les larges gouffres qui séparent les événements de l'histoire semblent tout à coup disparaître.

Avant de parler des meilleures techniques, nous allons vous présenter ce qu'il faut à tout prix éviter. Tout d'abord, le narrateur ne

doit pas être utilisé comme un simple cadre. Nous entendons par là que l'histoire ne peut pas s'ouvrir sur un narrateur qui dit en substance : « Je vais vous raconter une histoire. » Puis qui raconte les événements de l'intrigue dans l'ordre chronologique, et, à la fin, dit : « Voilà ce qui s'est passé. C'était une histoire bien étonnante. »

Ce type de stratagème, quoique assez courant, est pire qu'inutile. Non seulement il attire l'attention sur le narrateur sans aucune raison, mais il ne tire en plus profit d'aucune de ses implications et de ses forces. La présence du narrateur semble avoir pour unique fonction de dire au public qu'il doit apprécier cette histoire parce qu'elle est racontée de façon « artistique ».

Cependant, il existe un certain nombre de techniques qui permettent d'exploiter au maximum les possibilités offertes par le choix d'un narrateur. Si ces techniques sont si puissantes, c'est qu'elles sont inhérentes à la structure d'*une personne qui a besoin de raconter une histoire* et d'*une histoire qui a besoin d'être racontée*. Mais ne vous imaginez pas que vous devez toutes les utiliser. Chaque histoire est différente. Choisissez les techniques qui conviennent le mieux à la vôtre.

1. Comprendre que votre narrateur sera probablement votre personnage principal

Quelle que soit la forme de narration que l'on utilise – première ou troisième personne –, neuf fois sur dix, le véritable héros de l'histoire est le narrateur. Et ce pour des raisons structurelles. Raconter l'histoire équivaut à passer la moitié de l'étape de la prise de conscience. Au début, le narrateur regarde vers le passé pour essayer de comprendre l'impact que ses actions ou celles d'autrui ont eu sur lui. En décrivant les actions d'un autre ou celles qu'il a lui-même entreprises dans le passé, le narrateur entrevoit un modèle externe d'actions et gagne une pensée profonde et personnelle qui change le cours de sa vie dans le présent.

2. Introduire le narrateur dans une situation dramatique

Quand un combat, par exemple, vient d'avoir lieu, ou quand une importante décision doit être prise. Cette méthode permet de placer le narrateur *dans* l'histoire et de créer ainsi du suspense autour de son identité. Elle tend également à donner au récit du narrateur un départ rapide.

- *Boulevard du Crépuscule* : Le narrateur, Joe Gillis, vient d'être tué par sa maîtresse, Norma Desmond.
- *Sang et or* : Le narrateur est sur le point de monter sur le ring, où il va délibérément perdre le championnat.
- *Usual Suspects* : Le narrateur est sans doute l'unique survivant d'un massacre et est interrogé par la police.

3. Lui donner une bonne raison de se mettre à raconter l'histoire

Plutôt que de se contenter de dire : « Je vais vous raconter une histoire », le narrateur doit être personnellement motivé, dans le présent, par un problème de l'histoire. Et ce problème de l'histoire, sa motivation personnelle, doit être directement lié à la raison qui le pousse à raconter *cette* histoire à ce moment précis.

- *Sang et or* : Le narrateur-héros est un boxeur corrompu. Il est sur le point de perdre délibérément le championnat et a donc besoin de comprendre, avant que le match ne commence, comment il en est arrivé là.

- *Usual Suspects* : Le policier menace Verbal de le faire tuer s'il refuse de parler.

- *Qu'elle était verte ma vallée* : Le narrateur est anéanti par l'idée de devoir quitter sa chère vallée. Avant de partir, il a lui aussi besoin de comprendre comment il en est arrivé là.

4. Ne pas en faire un narrateur omniscient

Un narrateur omniscient n'a pas d'intérêt dramatique dans le présent. Il sait déjà tout ce qui s'est passé, et devient donc un cadre sans vie. Au contraire, le narrateur doit avoir *une faiblesse majeure qu'il ne pourra surmonter qu'en racontant l'histoire*. Le souvenir et la narration de l'histoire doivent représenter une expérience douloureuse. Ainsi, le narrateur a une puissance dramatique et est personnellement intéressant dans le présent, et l'acte de narrer l'histoire devient en soi héroïque.

- *Cinema Paradiso* : Le héros, Salvatore, est riche et célèbre, mais aussi triste et malheureux. Il a connu beaucoup de femmes, mais n'en a jamais vraiment aimé aucune. Et il n'est pas retourné dans son village natal sicilien depuis trente ans. La nouvelle de la mort de son vieil ami Alfredo le pousse à se souvenir de son enfance dans ce village où il a juré de ne plus jamais revenir.

- *Les Évadés* : Red « Redding », condamné à la prison à vie, vient

d'être libéré sur parole. C'était un homme sans espoir qui pensait qu'il avait besoin des murs de la prison pour survivre. Un jour Andy arriva. Comme tout nouveau prisonnier, il dut passer sous les fourches Caudines. Red paria qu'Andy serait le premier nouveau à crier ce soir-là. Mais Andy n'émit pas un son.

• *Au cœur des ténèbres* : Il s'agit du récit policier absolu où le « crime » – l'« horreur » de ce que Kurtz a pu faire ou dire – ne sera jamais ni connu ni élucidé. Une partie du mystère réside dans les véritables motivations de Marlow, les raisons qui le poussent à raconter, encore et encore, son histoire. La réponse qu'il apporte à la « fiancée » de Kurtz, quand celle-ci lui demande quels ont été les derniers mots de son bien-aimé, doit peut-être être considérée comme un indice. Plutôt que de rapporter les derniers mots que Kurtz a réellement prononcés avant de mourir – « L'horreur ! L'horreur ! » –, Marlow préfère mentir et répondre : « Le dernier mot qu'il a prononcé a été – votre nom. » Marlow regrette de lui avoir menti, de lui avoir apporté une réponse simple et d'avoir provoqué en elle une émotion induite. Et c'est sa culpabilité qui le pousse à raconter son histoire sans cesse, jusqu'à ce qu'elle soit parfaite, même si l'expérience de Kurtz, et le cœur des ténèbres lui-même demeureront à jamais inconnus.

5. Essayer de trouver une structure originale plutôt que raconter l'histoire dans l'ordre chronologique

La façon dont vous racontez l'histoire (*via* le narrateur) doit être exceptionnelle. Sans cela, le narrateur n'est qu'un cadre sans aucune utilité. En racontant l'histoire de façon originale, on justifie l'emploi du narrateur, un peu comme si l'on disait : cette histoire est tellement exceptionnelle qu'elle ne peut être racontée que par un narrateur exceptionnel.

• *La Vie est belle* : Deux anges racontent à l'un de leurs « confrères » les événements passés de la vie d'un homme qui est sur le point de se suicider. Le troisième ange montre alors à l'homme en question un présent alternatif : ce à quoi aurait ressemblé le monde s'il n'avait jamais vu le jour.

• *Usual Suspects* : Plusieurs personnes ont été assassinées sur un bateau à quai. L'agent Kujan interroge un homme infirme nommé Verbal qui lui raconte que toute l'histoire a commencé six semaines plus tôt quand la police a interrogé six hommes au sujet d'un cambriolage. L'histoire va et vient entre l'interrogatoire de Verbal et les événements décrits par celui-ci. Après avoir relâché Verbal, Kujan observe le tableau d'affichage de la salle d'interrogatoire et y aperçoit tous les noms qui ont été utilisés par Verbal dans son récit. Dans le

présent, Verbal a inventé tous les événements du « passé ». Il est à la fois le tueur et le narrateur.

6. Le narrateur peut essayer de raconter l'histoire de différentes façons alors qu'il s'efforce de découvrir et d'exprimer la vérité

L'histoire n'est pas une chose fixe, déterminée depuis le début. C'est un débat dramatique entre l'auteur et son public. L'acte de narrer l'histoire et l'acte de l'écouter, et de la remettre en question silencieusement, doivent en partie déterminer le sort du récit.

Le narrateur autorise cet aller-retour en laissant des ouvertures au cours des moments où il hésite sur la meilleure façon de raconter l'histoire, permettant ainsi au public de remplir les cases laissées vides. Malgré les difficultés qu'il rencontre, le narrateur en vient progressivement à comprendre la signification profonde des événements, et, en les exposant aux lecteurs ou spectateurs et en les faisant participer, il les pousse à comprendre la signification profonde des événements de leurs propres vies.

• *Au cœur des ténèbres* : Il s'agit d'un récit antinarrateur qui en utilise en réalité trois pour montrer de façon structurelle que la « véritable » histoire est tellement ambiguë qu'elle ne pourra jamais être narrée. Un marin parle d'un narrateur (Marlow) qui est en train de raconter à ses camarades de bord une histoire qui lui a été narrée par un homme (Kurtz) dont les derniers mots, « L'horreur ! L'horreur ! », ne sont jamais expliqués. On se trouve donc littéralement devant un mystère enveloppé dans une énigme, une régression infinie de sens, aussi obscure que « l'horreur » elle-même.

Par ailleurs, Marlow a raconté son histoire à de nombreuses reprises, comme s'il essayait à chaque fois de se rapprocher de la vérité, mais finissait toujours par échouer. Il explique qu'il remonte la rivière pour découvrir la vérité sur Kurtz, mais que plus il se rapproche de lui, plus les choses deviennent obscures.

• *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme* : Trois cents ans plus tôt, cette méthode, quoique appliquée à une comédie, avait déjà été utilisée dans *Tristram Shandy*. Le narrateur de ce roman raconte à la première personne une histoire qui va vers l'avant aussi bien que vers l'arrière. Il s'adresse directement au lecteur, à qui il reproche de ne pas lire correctement. Et il se plaint quand il doit lui expliquer quelque chose qu'il aurait souhaité garder pour plus tard.

7. Ne pas abandonner le cadre du narrateur

à la fin de l'histoire, mais aux alentours de son dernier quart

Si vous refermez le cadre du narrateur à la toute fin de l'histoire, il se peut que l'acte de se souvenir et de narrer l'histoire n'ait pas d'impact dramatique ou structurel sur le présent. Il faut garder de la place dans l'histoire pour l'acte de relater le changement du narrateur lui-même.

- *La Vie est belle* : L'ange Clarence écoute l'histoire de la vie de George jusqu'au moment où ce dernier est sur le point de mettre fin à ses jours. Ce récit des événements passés occupe environ les deux tiers de l'histoire. Dans le dernier tiers, Clarence montre à George une réalité alternative et l'aide à changer.

- *Cinema Paradiso* : Le héros, Salvatore, apprend la mort de son ami Alfredo. Il repense à son enfance, dont une grande partie s'est déroulée au *Cinema Paradiso*, où Alfredo était projectionniste. Le souvenir se termine au moment où Salvatore quitte sa ville natale pour se faire un nom à Rome. L'histoire revient au présent. Salvatore retourne dans sa ville natale pour assister aux funérailles et découvre que le *Cinema Paradiso* est devenu une ruine. Cependant, Alfredo lui a laissé un cadeau : une pellicule sur laquelle figurent toutes les grandes scènes de baiser que le prêtre avait ordonné de faire couper quand Salvatore était petit.

8. L'acte de raconter l'histoire peut provoquer chez le narrateur une prise de conscience

En repensant au passé, le narrateur a une grande prise de conscience sur lui-même dans le présent. Rappelons que l'ensemble du processus de narration correspond d'un point de vue structurel à l'étape de la prise de conscience pour le narrateur. Le fait de raconter l'histoire est donc un moyen pour le héros-narrateur de combler son besoin.

- *Gatsby le magnifique* : Nick dit à la fin : « C'est ça mon Middle West [...]. Je fais partie de tout cela, un peu grave à cause de la sensation que m'ont laissée ces longs hivers [...]. Après la mort de Gatsby, l'Est fut hanté pour moi comme cela [...]. C'est pourquoi quand la fumée bleue des feuilles cassantes fut dans l'air et que le vent se mit à tendre le linge humide accroché aux ficelles, je pris la décision de rentrer au pays⁸. »

- *Les Évadés* : Red apprend à vivre dans l'espoir et dans la liberté grâce à l'exemple inspirant de son ami Andy.

- *Les Affranchis* : Cette comédie noire utilise la narration à la première personne pour insister sur le fait ironique que le héros n'a pas eu de prise de conscience à la fin de l'histoire, alors qu'il était parfaitement clair qu'il aurait dû en avoir une.

9. Pousser le narrateur à réfléchir à l'aspect immoral ou destructeur que peut avoir, pour lui-même ou pour les autres, l'acte de raconter l'histoire

Cette technique fait de la narration un problème moral en soi, intéressant dans le présent d'un point de vue dramatique.

- *Copenhague* : Cette histoire est une véritable compétition de narrateurs : trois personnages exposent une version différente des faits qui se sont produits lorsqu'ils se sont rencontrés au cours de la Deuxième Guerre mondiale pour discuter de la construction d'une bombe nucléaire. Chaque histoire représente un point de vue différent sur la moralité, et chaque personnage utilise sa propre histoire pour attaquer la moralité de l'autre.

10. L'acte de raconter l'histoire peut provoquer un événement dramatique final

Cet événement correspond souvent à la décision morale du héros.

La narration de l'histoire doit avoir des conséquences, la plus dramatique étant que le héros-narrateur se trouve contraint de prendre une décision morale qui s'appuie sur sa prise de conscience.

- *Gatsby le magnifique* : Nick décide de quitter la décadence morale de New York pour retourner dans le Midwest.

- *La Vie est belle* : George décide de ne pas se suicider et de retrouver les siens.

- *Sang et or* : Le narrateur-héros, après avoir repensé au passé, décide de ne pas perdre volontairement le combat.

- *Les Évadés* : Red décide de ne pas abandonner en sortant de prison comme l'a fait son ami Brooks. Il décide de vivre pleinement et de rejoindre Andy, qui a commencé une nouvelle vie au Mexique.

11. Ne pas tomber dans le piège de croire que la mort d'un personnage permet de connaître sa véritable histoire

Il s'agit là d'un élément déclencheur très fréquent : le narrateur affirme que comme le personnage est mort, il est enfin possible de raconter la vérité à son sujet. La scène de sa mort et de ses derniers mots est présentée comme la clef qui permet à la vérité d'enfin « se rétablir ».

Ceci est une très mauvaise technique. Ce n'est pas votre mort qui vous permet de mieux comprendre votre vie en vous permettant de la voir enfin comme un tout. C'est le fait d'agir *comme si* vous alliez mourir qui crée du sens en vous poussant à faire des choix ici et maintenant. Donner du sens à sa vie est un processus continu.

De la même façon, le narrateur peut utiliser la mort du personnage (sa propre mort ou celle d'un autre) pour donner l'impression que, désormais, l'histoire peut enfin être racontée et comprise dans sa totalité. Mais le sens provient de l'acte de narrer l'histoire, de repenser au passé, encore et encore, et, à chaque fois, la « véritable » histoire est différente. Conformément au principe d'incertitude d'Heisenberg, le narrateur peut connaître *un* sens à un moment donné, mais jamais *le* sens.

- *Citizen Kane* : Le sens du dernier mot de Kane, « Rosebud », ce n'est pas qu'il résume la vie du héros, c'est qu'il ne le peut pas.

- *Au cœur des ténèbres* : Les derniers mots de Kurtz – « L'horreur ! L'horreur ! » – ne rendent pas l'énigme de la vie plus facile à comprendre. C'est le mystère final d'un mystère plus vaste concernant le cœur des ténèbres qui existe en tout être humain, y compris le narrateur, Marlow, qui raconte l'histoire encore et encore dans une vaine tentative de découvrir enfin la vérité.

12. Le thème profond de l'histoire doit avoir trait à la vérité et la beauté de la créativité, et non à l'héroïsme des actions

En plaçant toutes les actions dans le cadre de la narration et en soulignant l'importance des difficultés éprouvées par le narrateur pour décrire ces actions, vous faites de la narration l'action essentielle et la grande réussite de l'histoire.

- *Usual Suspects* : Verbal est un criminel expert qui a battu ou tué tous les gens qui ont tenté de l'arrêter. Mais sa plus grande réussite – qui est d'ailleurs la principale raison de son succès en qualité de criminel – est l'histoire qu'il improvise et qui pousse tout le monde à penser qu'il est un homme faible et pathétique.

- *Gilgamesh* : Gilgamesh est un grand guerrier. Mais lorsque son ami et compagnon d'armes meurt, il cherche en vain à atteindre

l'immortalité. Cette immortalité, c'est en racontant son histoire qu'il finira par l'obtenir.

- *Les Évadés* : Le plus grand cadeau qu'ait fait Andy à son ami Red (le narrateur) et aux autres prisonniers, c'est de leur montrer que l'on pouvait vivre avec de l'espoir, du style et de la liberté, et ce même en prison.

13. Se méfier des narrateurs trop nombreux

Malgré tous ces avantages, le narrateur a également des points faibles. Son plus grand défaut, c'est qu'il place un cadre entre l'histoire et le public, ce qui tend *habituellement* à faire perdre en émotion à l'histoire. Plus on a de narrateurs, plus on risque de pousser le lecteur ou spectateur à prendre du recul, tant et si bien qu'il peut en venir à regarder l'histoire d'un œil froid et distant.

Parmi les histoires qui excellent dans l'utilisation du narrateur, on trouve *Boulevard du Crépuscule* ; *Le Conformiste* ; *American Beauty* ; *Usual Suspects* ; *Les Affranchis* ; *Les Évadés* ; *Forrest Gump* ; *Présumé innocent* ; *La Splendeur des Amberson* ; *Au cœur des ténèbres* ; *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme* ; *Copenhague* ; *Madame Bovary* ; *Citizen Kane* ; *Qu'elle était verte ma vallée* ; *Cinema Paradiso* ; *Gilgamesh* ; *Gatsby le magnifique* ; *La Vie est belle* ; et *Sang et or*.

LES GENRES

Le genre est un autre élément structurel qui peut avoir un impact sur l'intrigue. Un genre est une forme d'histoire, un type particulier d'histoire. Dans les films, romans et pièces, la plupart des histoires sont fondées sur au moins un genre, mais le plus souvent sur une combinaison de deux ou trois. Il est donc important de savoir quelle forme d'histoire, le cas échéant, vous allez utiliser. Chaque genre comprend des temps forts d'intrigue prédéterminés que vous devez inclure dans votre histoire, sous peine de décevoir le public.

Les genres sont de véritables sous-systèmes de l'histoire. Chaque genre passe par les étapes universelles de la structure narrative, les sept étapes clefs et les vingt-deux étapes, et les exécute de façon différente. Il est parfaitement possible de raconter une excellente histoire sans se fonder sur aucun genre. Mais si vous souhaitez en utiliser un, vous devez maîtriser la façon dont il exécute les étapes structurelles, et connaître la façon particulière qu'il a de traiter les personnages, le thème, l'univers du récit et les symboles. Puis vous devez utiliser ces éléments de manière originale de sorte que votre histoire ne ressemble pas à toutes les autres histoires du genre, même si par bien des aspects, elle ressemblera à toutes les autres histoires du genre. Le public des histoires de genre aime reconnaître l'ossature familière de la forme sous une nouvelle peau qui donne à l'histoire toute sa fraîcheur.

Les détails des divers genres dépassent le champ de ce livre, et nous avons déjà beaucoup écrit à ce sujet dans d'autres ouvrages. Chaque genre est très complexe, et il faut se plonger entièrement dans un ou deux d'entre eux si l'on souhaite avoir une chance de parvenir à les utiliser à bon escient. La bonne nouvelle, c'est qu'avec un peu d'entraînement, comme le savent tous les bons auteurs, on peut parfaitement apprendre à les maîtriser.

CRÉER VOTRE INTRIGUE – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 7

• **Principe directeur et intrigue** Étudiez de nouveau le principe directeur et le thème de votre histoire. Veillez à ce que votre intrigue suive bien ces deux lignes.

• **Symboles et intrigue** Si vous utilisez une histoire de symboles, veillez à ce que votre intrigue en soit bien une expression.

• **Narrateur** Déterminez si vous souhaitez ou non utiliser un narrateur. Choisissez, le cas échéant, un type de narrateur et gardez à

l'esprit les techniques structurelles qui vous permettent de tirer le maximum de profit de l'emploi de ce narrateur.

- **Vingt-deux étapes** Décrivez en détail les vingt-deux étapes de votre histoire. Il faut commencer par l'étape n° 1, le cadre de l'intrigue, pour que toutes les autres étapes se mettent naturellement en place.

- **Séquence de rebondissements-révélation** Concentrez-vous sur la séquence de rebondissements-révélation. Établissez une liste des différents rebondissements indépendamment des autres étapes de l'histoire. Pour rendre ces rebondissements aussi dramatiques que possible, suivez les directives suivantes :

1. Veillez à ce que la suite paraisse logique.

2. Essayez de rendre chaque rebondissement plus intense que celui qui l'a précédé.

3. Vérifiez que chacun des rebondissements pousse bien votre héros à modifier d'une façon ou d'une autre son désir originel.

4. Dites-vous que plus vous avancez vers la fin de l'histoire, plus les rebondissements doivent se succéder à un rythme rapide.

Nous allons maintenant décortiquer une histoire connue, *Le Parrain*, et déterminer ses vingt-deux étapes afin que vous compreniez comment elles peuvent ajouter des détails décisifs aux sept étapes structurelles clefs que nous avons déjà déterminées.

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

- **Héros** Michael Corleone

1. PRISE DE CONSCIENCE, BESOIN ET DÉSIR

- **Prise de conscience** Michael n'a pas de prise de conscience. Il est devenu un tueur impitoyable, mais seule sa femme, Kay, s'aperçoit de son déclin moral.

- **Besoin** Éviter de devenir un tueur impitoyable.

- **Désir** Se venger des hommes qui ont tiré sur son père.

- **Erreur initiale** Michael pense qu'il est différent des autres membres de sa famille et qu'il est au-dessus de l'activité criminelle.

2. SPECTRE ET UNIVERS DU RÉCIT

- **Spectre** Le spectre de Michael n'est pas un événement du passé

mais un héritage familial de crime et de meurtres qu'il méprise profondément.

- **Univers du récit** L'univers du récit est le système mafieux de la famille de Michael. C'est un monde extrêmement hiérarchisé, dirigé de façon militaire, avec des règles strictes. Le Parrain, souverain absolu, rend la justice comme bon lui semble, et la famille utilise le meurtre pour obtenir ce qu'elle veut. Le fonctionnement de ce monde est exposé au cours du mariage de la sœur de Michael, auquel tous les personnages de l'histoire ont été invités, y compris l'adversaire caché, Barzini.

La portée nationale de la puissance de la famille est ensuite exposée quand un producteur de Hollywood refuse de faire ce que le Parrain lui a demandé. Lorsque l'homme en question se réveille, il découvre que la tête de son cheval préféré a été coupée et placée sur son lit.

3. FAIBLESSE ET BESOIN

- **Faiblesses** Michael est jeune, inexpérimenté, trop sûr de lui et n'a pas encore fait ses preuves.

- **Besoin psychologique** Michael doit surmonter son complexe de supériorité et son dogmatisme.

- **Besoin moral** Il doit éviter de devenir impitoyable, comme tous les autres chefs de la Mafia, tout en continuant de protéger sa famille.

- **Problème** Les membres d'un gang rival tirent sur le père de Michael, le chef de la famille.

4. ÉVÉNEMENT DÉCLENCHEUR

La distance qui sépare Michael du reste de sa famille disparaît au moment où il lit que l'on a tiré sur son père.

5. DÉSIR

Se venger des hommes qui ont tiré sur son père, et, par là même, protéger sa famille.

6. ALLIÉ(S)

Michael dispose d'un large éventail d'alliés au sein de sa famille : son père, Don Corleone ; ses frères, Sonny et Fredo ; Tom ; Clemenza ; et sa femme, Kay.

7. ADVERSAIRE / MYSTÈRE

Le premier adversaire de Michael est Sollozzo. Cependant, son adversaire principal est le plus puissant Barzini, qui est en réalité la tête pensante de Sollozzo, et qui cherche à anéantir l'ensemble de la famille Corleone. Michael et Barzini s'affrontent au sujet de la survie

de la famille Corleone et se battent pour le contrôle du crime organisé à New York.

8. FAUX ALLIÉ

Michael possède un nombre inhabituellement important de faux alliés, ce qui tend à étoffer considérablement l'intrigue. Il y a le chauffeur de la voiture au moment où son père se fait tirer dessus ; le garde du corps sicilien, Fabrizio, qui tente de le tuer mais ne réussit qu'à faire exploser la voiture dans laquelle se trouve sa femme ; son beau-frère, Carlo, qui causera la mort de Sonny ; et Tessio, qui finit par gagner le camp de Barzini.

9. PREMIER REBONDISSEMENT-RÉVÉLATION ET DÉCISION :

MODIFICATION DU DÉSIR ET DES MOTIVATIONS

- **Rebondissement-révélation** L'hôpital dans lequel se trouve le père de Michael n'a pas de gardien et est littéralement vide. Michael comprend que des hommes s'apprêtent à venir tuer son père.

- **Décision** Il décide de protéger son père en poussant son lit dans une autre chambre, où il restera pour monter la garde.

- **Désir modifié** Michael ne cherche plus à se détacher de sa famille ; il veut au contraire protéger son père et sauver sa famille.

- **Motivations modifiées** Michael aime profondément sa famille et va désormais mettre son goût de la compétition et de la réussite à son service.

10. PLAN

Le premier plan de Michael est de tuer Sollozzo et son protecteur, le capitaine de police. Son second plan, vers la fin de l'histoire, consiste à tuer en une seule fois les chefs de toutes les autres familles de mafieux.

11. PLAN ET PRINCIPALE CONTRE-ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE

Le principal adversaire de Michael est Barzini. Son plan consiste à utiliser Sollozzo comme homme de main pour tuer Don Corleone. Une fois Don Corleone mis hors d'état de nuire, il soudoie Carlo pour qu'il attire Sonny dans un piège, et paie le garde du corps de Michael en Sicile pour qu'il tue ce dernier.

12. DYNAMISME NARRATIF

• Étapes du dynamisme

1. Clemenza explique à Michael comment tuer Sollozzo et McCluskey.

2. Au restaurant, Michael tire sur Sollozzo et McCluskey.

3. On voit un rapide montage présentant des articles de journaux.

4. Sonny et Tom se disputent car Sonny veut tuer le vieux Tattaglia.

5. En Sicile, Michael aperçoit une jolie fille au bord de la route et dit à son père qu'il souhaiterait la rencontrer.

6. Michael fait la connaissance d'Apollonia.

7. Sonny s'aperçoit que Connie a un œil au beurre noir. Dans une rue, il passe à tabac son mari, Carlo.

8. Michael et Apollonia se marient.

9. Tom refuse de donner la lettre de Kay à Michael.

10. Michael apprend à conduire à Apollonia ; il est mis au courant de la mort de Sonny.

• **Rebondissement-révélation supplémentaire** Sur une route de Sicile, Michael aperçoit une belle Italienne.

• **Décision** Il décide de faire sa connaissance.

• **Désir modifié** Il veut cette jeune fille.

• **Motivations modifiées** Il tombe amoureux.

13. ATTAQUE D'UN ALLIÉ

• **Critique de l'allié** Quand Michael revient de Sicile, Kay lui reproche de travailler pour son père. Elle lui dit qu'il n'est pas comme cela.

• **Justification du héros** Il lui promet que sa famille sera complètement « réglo » dans cinq ans.

14. APPARENTE DÉFAITE

L'apparente défaite de Michael est une « paire de gifles ». Il découvre que son frère a été assassiné, et, juste après, voit sa femme mourir dans une explosion dont il était la cible.

15. DEUXIÈME REBONDISSEMENT-RÉVÉLATION ET DÉCISION : DYNAMIQUE OBSESSIONNELLE, MODIFICATION DU DÉSIR ET DES MOTIVATIONS

• **Rebondissement-révélation** Michael comprend que sa voiture a été plastiquée et que sa femme est sur le point de démarrer.

• **Décision** Il tente d'arrêter sa femme, mais c'est trop tard.

• **Désir modifié** Michael veut retourner au sein de sa famille.

• **Dynamique obsessionnelle** Il est déterminé à se venger des hommes qui ont tué sa femme et son frère.

• **Motivations modifiées** Il veut leur faire payer d'avoir tué les gens qu'il aimait.

16. RÉVÉLATION POUR LE PUBLIC

Le public voit Luca Brasi, le plus dangereux des alliés de Don Corleone, se faire assassiner au cours d'une rencontre avec Tattaglia et Sollozzo.

17. TROISIÈME REBONDISSEMENT-RÉVÉLATION ET DÉCISION

- **Rebondissement-révélation** Michael découvre que Tessio est passé dans l'autre camp et que Barzini a pour projet de l'assassiner.
- **Décision** Il décide de frapper le premier.
- **Désir modifié** Il veut éliminer tous ses ennemis en une seule fois.
- **Motivations modifiées** Il veut gagner la guerre une fois pour toutes.

18. PORTE ÉTROITE, FOURCHES CAUDINES ET RENCONTRE AVEC LA MORT

Michael étant un combattant très doué, qui réussit même à berner le public, il ne passera pas par la porte étroite ou sous les fourches Caudines avant le combat final. Sa rencontre avec la mort est celle de sa femme mourant dans une explosion dont il était lui-même la cible.

19. CONFRONTATION FINALE

La confrontation finale est présentée sous la forme d'un montage alterné entre la présence de Michael au baptême de son neveu et le meurtre des chefs des cinq familles de la Mafia. Au baptême, Michael dit qu'il croit en Dieu. Clemenza tire au fusil de chasse sur des hommes qui sortent d'un ascenseur. Moe Green reçoit une balle dans l'œil. Michael, conformément à la liturgie du baptême, renonce à Satan. Un autre homme abat l'un des chefs de la Mafia entre les vitres d'une porte tambour. Barzini est assassiné. Tom s'apprête à tuer Tessio. Michael fait étrangler Carlo.

20. PRISE DE CONSCIENCE

- **Prise de conscience psychologique** Il n'y en a pas. Michael pense toujours que son sentiment de supériorité et son dogmatisme sont justifiés.
- **Prise de conscience morale** Il n'y en a pas. Michael est devenu un tueur impitoyable. Les scénaristes ont utilisé une technique de structure narrative très étudiée en donnant la prise de conscience à la femme du héros, Kay, qui voit ce que son mari est devenu au moment où la porte se referme à son nez.

21. DÉCISION MORALE

La grande décision morale de Michael se produit juste avant la confrontation, lorsqu'il décide de tuer tous ses rivaux, ainsi que son beau-frère, après être devenu le parrain du bébé de ce dernier.

22. NOUVEL ÉQUILIBRE

Michael a tué ses ennemis et s'est « élevé » à la place de Parrain. Mais d'un point de vue moral, il a chuté et est devenu « le diable en personne ». Cet homme qui à une époque ne voulait en aucun cas être lié à la violence et aux crimes de sa famille est devenu son leader et tuera quiconque tenterait de le trahir ou de lui mettre des bâtons dans les roues.

QUESTIONS / RÉPONSES

Q : Quelles sont les principales erreurs commises par les auteurs concernant leur intrigue ?

R : Le plus gros problème, pour la plupart des écrivains, c'est qu'ils ne savent pas comment créer une intrigue interconnectée et croissante.

L'intrigue est la séquence d'événements par laquelle le héros tente de vaincre l'adversaire et de remporter l'objectif. C'est ce qui rend le développement interne du personnage agréable pour le public. C'est le tour de main qui distingue votre histoire, qui dit au public que vous êtes un véritable conteur.

Q : Quelle est la cause de cette difficulté à créer l'intrigue ?

R : Si la plupart des écrivains ont beaucoup de mal à créer leur intrigue, c'est qu'ils pensent *tactique* au lieu de penser *stratégie*. Certes, vous devez connaître des techniques d'intrigue spécifiques, les tactiques qui permettent de créer un moment de conflit ou une scène qui se révélera payante. Mais une bonne intrigue est une stratégie, un schéma d'interconnexions que l'auteur élabore pour faire constamment pression sur le héros et l'attaquer sans relâche.

Quand les écrivains ont des problèmes d'intrigue, c'est presque toujours parce qu'il leur manque cette vision stratégique d'ensemble. Ils considèrent l'opposition d'un point de vue tactique, scène par scène, petit morceau par petit morceau. Ils perçoivent l'opposition comme une série d'obstacles isolés que le héros doit surmonter au fil d'un chemin.

Mais ceci n'a rien de surprenant. Car il n'est pas facile d'expliquer comment créer une stratégie complexe et interconnectée. Les personnes qui enseignent l'écriture, moi compris, décrivent généralement l'opposition par unités distinctes. Les directives sont généralement centrées sur le moment de l'attaque, ce qui est important. Mais ces gros plans sur des points particuliers tendent à compliquer la tâche de l'auteur quand il s'agit de comprendre comment créer son intrigue.

Q : Pouvez-vous donner un exemple de cette approche tactique ?

R : L'une des techniques que j'ai évoquées pour la comédie consiste à placer le héros dans son pire cauchemar. Déterminez la pire chose qui pourrait arriver à votre personnage et obligez-le à la subir. L'idée, c'est de matraquer le héros, le torturer, mettre un maximum de pression sur lui.

TOOTSIE

Un peu plus haut dans ce chapitre, nous avons étudié différents moments où Michael, le héros de *Tootsie*, se fait matraquer par divers adversaires. Chacun de ces moments est un minicauchemar pour ce héros particulier, un acteur macho tellement obsédé par l'idée de trouver du travail qu'il en est venu à se déguiser en femme.

À la première audition, par exemple, le réalisateur, qui est lui aussi macho, rejette Michael, parce qu'il, ou plutôt elle, n'est pas assez jolie pour le rôle.

Michael s'éprend de Julie, l'une des actrices de la série, mais il ne peut tenter de la séduire, car pour garder son rôle il doit garder son déguisement.

Le père de Julie, Les, tombe amoureux de Michael en femme et lui fait une déclaration.

Il s'agit là de moments qui sont tous drôles en eux-mêmes. Mais ce qui distingue *Tootsie*, c'est que les scénaristes ont connecté ces attaques individuelles à une stratégie plus vaste, ou intrigue, afin de mettre un maximum de pression sur le héros.

Q : Existe-t-il d'autres moyens techniques de créer des moments de conflit ?

R : L'autre technique, pour créer des moments individuels d'opposition, est celle imaginée par Trey Parker et Matt Stone, les créateurs de *South Park* et *The Book of Mormon*. Au lieu d'amener l'élément d'intrigue suivant en pensant « Oui, et ensuite... », l'auteur doit penser « Oui, mais... » Le héros fait un pas vers l'objectif, mais tombe immédiatement sur un nouvel obstacle qui le dévie de son chemin ou le fait reculer.

Ces deux techniques sont utiles aux auteurs pour comprendre les tactiques d'un moment ou d'un élément d'intrigue percutant. Mais si elles ne sont pas intégrées à une stratégie d'interconnexions plus large, elles peuvent très bien anéantir votre intrigue.

Q : De quelle façon l'approche tactique peut-elle anéantir l'intrigue ?

R : En pensant en termes de moments individuels d'opposition,

on peut facilement tomber dans les deux plus grands péchés de l'intrigue :

1. l'intrigue épisodique
2. la répétition du même temps fort.

Une intrigue épisodique est une intrigue où les événements individuels se détachent, mais ne sont pas connectés et croissent sous la surface.

La répétition du même temps fort signifie que les événements sont en surface différents, mais au fond identiques. Au lieu d'un développement de l'intrigue, on obtient une répétition de l'intrigue.

Ces erreurs ne peuvent provenir que d'un héros qui se voit confronté à une série d'obstacles *sans lien les uns avec les autres*, ce qui rend impossible la construction d'une intrigue croissante.

Q : À quel moment exactement des vingt-deux étapes ce problème peut-il survenir ?

R : Quand on utilise les vingt-deux étapes, on perçoit cette difficulté dans la création de l'intrigue à partir de l'étape 4, l'événement déclencheur, jusqu'à l'étape 19, la confrontation finale. Mais l'étape où le problème devient plus évident et plus courant est l'étape 12, le dynamisme narratif, et l'étape 15, la dynamique obsessionnelle, où le héros entreprend un certain nombre d'actions pour atteindre l'objectif. Dans le dynamisme narratif et la dynamique obsessionnelle, le problème découle notamment de deux sources :

1. Le héros entreprend des actions qui ne répondent pas à celles de l'adversaire, et *vice versa*. En d'autres termes, il n'y a pas de série d'attaques et de contre-attaques entre le héros et ses adversaires. Une série d'attaques et de contre-attaques ne peut se produire que si chacun des personnages réagit aux actions de l'autre.
2. Les actions qu'accomplit le héros pour atteindre l'objectif, quoique différentes en apparence, sont fondamentalement identiques.

Dans une histoire d'amour, par exemple, le héros et l'être aimé peuvent se rencontrer à l'occasion de divers rendez-vous – restaurant, musée, plage – qui, bien qu'ils aient lieu dans des endroits différents, correspondent fondamentalement au même événement de l'intrigue.

Q : Comment l'auteur peut-il penser stratégiquement son intrigue ?

R : Pour bien comprendre la stratégie de l'intrigue, il faut commencer par se pencher sur ce que signifie le verbe « intriguer » : créer une machination ou un plan secret en vue d'atteindre un objectif. Dans une histoire, l'intrigue est la machination que l'auteur

élabore pour faire passer à son héros le pire moment de sa vie. Mais cette machination doit rester un secret que ne doivent connaître ni les personnages ni le public.

Pour élaborer cette machination, et pour que les relations de causalité entre les événements de l'histoire deviennent très complexes, vous devez comprendre que vous œuvrez au sein du vaste système du développement du personnage. Vous ne pouvez pas vous contenter de démonter le système pour essayer de comprendre ses connexions ; vous n'obtiendriez ainsi que des pièces détachées.

Q : Comment construire cette « vaste » intrigue ?

R : Pour construire cette vaste intrigue, la machination de l'auteur, il faut entrelacer deux séquences majeures de causalité.

1. L'attaque et la contre-attaque entre le héros et les adversaires tandis qu'ils essaient de remporter l'objectif.
2. Une séquence d'informations révélatrices par laquelle l'auteur explique, en mentant parfois, qui fait quoi à qui.

Ces deux séquences de causalité – comment le héros agit et ce qu'il apprend – constituent le moteur de l'évolution de l'histoire. Pour tisser ces deux séquences tout au long de l'histoire en vue d'en faire une vaste intrigue, vous devez considérer l'intrigue comme un réseau complet d'actions et d'informations conflictuelles.

D'une certaine façon, on peut dire que toute bonne intrigue s'apparente à un récit policier. L'auteur a élaboré une machination complexe, mais secrète. Il joue délibérément à divulguer et à dissimuler des informations aux personnages et au lecteur. L'auteur est l'assassin qui laisse derrière lui une suite d'indices visant à brouiller les pistes jusqu'au moment le plus dramatique. Le lecteur ou spectateur, et au moins un des personnages, sont les détectives qui tentent de découvrir la vérité, les véritables connexions, qui se cachent sous la structure que l'auteur leur a présentée.

Q : Quels sont les éléments d'une bonne intrigue ?

R : Il y en a beaucoup, car il s'agit d'un projet ambitieux, mais il me semble que trois se distinguent particulièrement :

1. Une bonne intrigue est liée de la première phrase à la dernière, de l'événement déclencheur à l'action finale. Mais la façon dont l'intrigue est liée ne doit pas apparaître clairement au lecteur avant la dernière phrase, dans l'idéal, en tout cas pas avant la toute fin de l'histoire. Cette dernière phrase doit contenir un rebondissement-révélation qui, pour la première fois, expose aux yeux du lecteur les véritables connexions de l'intrigue, dans son intégralité.

En gardant cet énorme rebondissement secret jusqu'à la toute

fin de l'histoire, l'auteur crée une explosion, un orgasme de compréhension, qui est à la fois agréable sur le plan intellectuel, la beauté de la construction suscitant l'admiration, et touchant sur le plan émotionnel, par la transformation que produit cette intuition sur la vie des personnages.

2. Une bonne intrigue dispose d'une séquence de connexions causales liant les actions des personnages. Rien n'est laissé au hasard. C'est l'opposé de l'intrigue épisodique, qui se produit le plus souvent quand le héros fait un périple au cours duquel des événements individuels se produisent, mais sans être connectés les uns aux autres, ce qui tend à empêcher le développement croissant.

D'ailleurs, les meilleures intrigues périples, comme les bonnes histoires de chevalier errant, ne sont hasardeuses et épisodiques qu'en apparence. Comme l'écrit Erich Auerbach dans *Mimésis*, son ouvrage fondamental sur la narration, le chevalier rencontre des obstacles comme sur une chaîne de montage. L'auteur conçoit spécifiquement ces obstacles pour ce personnage particulier, en s'appuyant sur ses plus gros défauts, de sorte qu'il soit inexorablement conduit, s'il en est capable, à évoluer et à recevoir une illumination.

3. Une bonne intrigue n'est pas une intrigue pour l'intrigue, une vaste machination visant uniquement à bernier le public et à montrer le talent de l'auteur pour créer des puzzles. Une bonne intrigue est toujours au service des personnages. C'est un processus d'actions conçu pour créer un processus *au sein* des personnages.

J'irais jusqu'à dire qu'on ne peut créer de bons personnages sans les mettre à l'épreuve d'une bonne intrigue. Ce n'est qu'en affrontant les défis d'un conflit intense et d'une intrigue complexe que le personnage peut atteindre son meilleur moi ou, en cas d'échec, présenter au public, par des moyens profonds et émotionnels, ce qu'aurait pu être sa vie.

Q : Pouvez-vous donner quelques techniques pour créer une bonne intrigue ?

R : Je vais vous en donner quatre :

TECHNIQUE 1 : LE DYNAMISME NARRATIF DANS L'INTRIGUE

Le dynamisme narratif, qui est à la base des histoires populaires (*page-turners*), repose tout simplement sur une intrigue ayant un maximum de rapidité et d'urgence. Elle découle de quatre éléments narratifs majeurs :

1. Le héros essayant d'assouvir son désir.
2. La quantité de conflit entre le héros et tous ses adversaires.
3. Le nombre de temps forts – rebondissements ou actions majeures – dans l'histoire.
4. Le rythme des temps forts ; en d'autres termes, leur accélération à l'approche de la fin de l'histoire.

TECHNIQUE 2 : ÉTOFFER L'INTRIGUE EN AJOUTANT DES PERSONNAGES RÉVERSIBLES

Les personnages réversibles sont des personnages qui changent de rôle dans l'histoire. Il peut s'agir de faux alliés ou de faux adversaires.

Faux allié : Personnage qui semble aider le héros à atteindre son objectif, mais qui est en réalité un ennemi qui essaie de l'en empêcher.

Faux adversaire : Personnage qui semble empêcher le héros d'atteindre son objectif, mais qui est en réalité un ami.

Si ces personnages sont si utiles pour étoffer l'intrigue, c'est parce qu'à chaque fois que l'un d'entre eux change de côté, c'est un rebondissement-révélation pour le héros et / ou le public. Pour simplifier : intrigue = rebondissements-révélation. Donc, plus vous aurez de personnages réversibles, dans la limite du raisonnable, plus votre intrigue sera étoffée.

LES « HARRY POTTER »

(romans de J. K. Rowling, dont le premier a été publié en 1997)

Pour illustrer l'importance des personnages réversibles dans la création de l'intrigue, étudions les histoires les plus populaires de tous les temps, celles de Harry Potter. Le défi que présentait leur intrigue pour l'auteur, J. K. Rowling, n'était pas des moindres : créer une intrigue qui se prolongerait sur sept livres !

L'une des meilleures techniques dont elle a fait usage pour relever ce défi a été d'inclure plusieurs personnages réversibles, le plus remarquable étant Severus Rogue.

~~Reconstamment~~ de faux adversaire à faux allié, et inversement, tout au long des sept romans.

~~Professeur~~ Quirrell

~~Sirius~~ Blackaire

~~Rational~~ Pettigrow

~~Maugrey~~ Fol'Ceil

TECHNIQUE 3 : COMMENCER PAR LE PLAN

DE L'ADVERSAIRE

J'enseigne l'intrigue en m'appuyant sur les outils, à ma connaissance, les plus puissants : les vingt-deux étapes de toute bonne histoire. En utilisant les vingt-deux étapes (les sept principales, plus les quinze qui vous aident à développer le milieu de votre histoire), vous obtiendrez immanquablement une bonne intrigue. Pourquoi ? Parce que les vingt-deux étapes vous permettent de tracer la stratégie globale de votre intrigue, constituée de la séquence de conflits et de la séquence de rebondissements-révélation de votre histoire particulière.

L'étape 11, le plan de l'adversaire, quoique très peu connue, est l'une des clefs les plus importantes d'une bonne intrigue. Tout comme le héros a un plan pour vaincre l'adversaire et atteindre l'objectif, l'adversaire a un plan pour vaincre le héros et atteindre l'objectif.

POINT CLEF : Plus le plan de l'adversaire sera développé, plus l'intrigue sera forte. Ou plus précisément, plus le plan de l'adversaire sera ingénieux, plus l'intrigue sera forte.

Ce qui nous amène à ce que nous pensons être la meilleure technique de toutes concernant l'intrigue : pour déterminer la « vaste » intrigue de l'histoire, commencez par déterminer le plan de l'adversaire.

On entend souvent dire que le héros doit mener l'action. C'est généralement vrai. Mais si, au départ, vous essayez de construire l'intrigue en vous appuyant sur cette règle, vous vous retrouverez sans doute à la fin avec une intrigue très faible. Pourquoi ? Parce que le héros, après avoir passé quelques étapes actives, remportera l'objectif trop facilement, sans surprise pour le public.

Il vaut mieux commencer par déterminer comment l'adversaire va déployer ses forces et faire usage de la ruse pour vaincre le héros. Cela vous fournira diverses attaques qui feront reculer le héros et auxquelles il devra réagir. Cela vous fournira également divers rebondissements-révélation : le héros découvrira, les uns après les autres, les pièges que l'adversaire lui aura tendus.

Intrigue = séquence de conflits + séquence de rebondissements-révélation

TECHNIQUE 4 : SÉQUENCE DE CONFLITS ATTQUES / CONTRE-ATTQUES

Nous avons dit plus haut que le plus gros problème que les auteurs ont à affronter concernant la construction de l'intrigue est lié à une erreur : la pensée tactique, centrée sur l'obstacle unique que le

héros devra surmonter, plutôt que la pensée stratégique, englobant la séquence de conflits et la séquence de rebondissements-révélation qui sont connectées et vont crescendo au fil de l'histoire. Certains auteurs commettent cette erreur depuis l'événement déclencheur jusqu'à la fin de leur histoire.

Cependant, en général, ce gros problème d'intrigue se produit plutôt au milieu de l'histoire, au cours de l'étape du dynamisme narratif. Le dynamisme correspond à la série d'actions que le héros entreprend dans le but d'atteindre l'objectif et, en termes de quantité de pages, il s'agit de l'étape la plus importante de toute l'histoire.

POINT CLEF : *Pour éviter ce problème, assurez-vous que les attaques de l'adversaire surviennent en réaction aux actions du héros, et vice versa.*

Vous obtiendrez ainsi une séquence attaques / contre-attaques interconnectée et croissante qui s'étendra sur tout le milieu de l'histoire. Le héros et les adversaires sont organiquement liés dans une séquence de conflit globale, et l'intrigue se développe sans se répéter (on évite ainsi l'intrigue épisodique ou celle qui répète les mêmes temps forts).

Q : Pourquoi la « structure en trois actes » ne fonctionne-t-elle pas pour l'intrigue ?

R : Les partisans de la « structure en trois actes » pensent en termes de « points d'intrigue » que l'on devrait retrouver à deux ou trois occasions dans un scénario de long métrage. Le résultat, c'est une intrigue loin, très loin de la densité et de la complexité requise dans le monde, lourd d'intrigue, des films fondés sur le genre.

Soyons clairs là-dessus : ces deux ou trois points d'intrigue sont tout simplement ridicules. C'est une méthode pour débutants ; ceux qui l'utilisent n'ont aucune chance d'écrire ou de vendre un long métrage.

En écrivant un scénario qui ne comporte que deux ou trois points d'intrigue, vous créez toutes sortes de problèmes pour votre histoire. Vous vous privez notamment d'avoir une intrigue au milieu de votre histoire, endroit où il est le plus difficile mais aussi le plus important de créer de l'intrigue. Et en agissant ainsi, vous vous mettez loin, très loin hors du champ de l'écriture professionnelle.

Si les auteurs de scripts en « trois actes » ont tant de problèmes avec l'intrigue, c'est en partie parce que l'expression sur laquelle ils s'appuient, le « point d'intrigue », est si vaste qu'elle en arrive presque à être dénuée de sens. Elle ne permet pas de se faire une idée de ce qui se passe réellement quand l'intrigue « rebondit ».

Q : Mais alors, qu'est-ce que ce « point d'intrigue » auquel ils se réfèrent ?

R : Un point d'intrigue est soit une attaque majeure soit un rebondissement. Une fois cette définition établie, on n'a pas de mal à comprendre qu'il faut bien plus de points d'intrigue que les deux ou trois que l'on retrouve dans les scripts écrits sur une structure en trois actes. Concentrons-nous quelques instants sur les rebondissements :

POINT CLEF : *Un film à l'intrigue dense comporte, selon son histoire et son genre, entre sept et dix rebondissements majeurs. Un roman à l'intrigue dense en compte trois à cinq fois plus. David Copperfield, par exemple, comprend plus de soixante rebondissements.*

Q : Les films américains paraissent artificiels parce qu'ils comportent justement trop de rebondissements. Trop d'intrigue tue-t-elle l'intrigue ?

R : En théorie, oui, mais pour écrire quelque chose de populaire, nous devrions tous essayer d'avoir ce problème.

La véritable raison pour laquelle de trop nombreux rebondissements confèrent à certains films un aspect artificiel, c'est que les scénaristes ne font pas découler l'intrigue du personnage. C'est l'intrigue pour l'intrigue. Les scénaristes se contentent de retourner le cerveau du héros, et du public, encore et encore, pour rendre le puzzle aussi compliqué que possible. Les personnages ne sont que des pions.

Le public finit par refuser de se laisser embarquer dans l'histoire car il perçoit les rouages de l'intrigue ainsi que la lourde main de l'auteur. Mais il y a pire : trop d'intrigue – une intrigue qui ne découle pas du personnage – tend à anéantir l'émotion, non seulement chez les personnages, mais aussi chez les spectateurs.

Pour écrire une bonne histoire, vous devez trouver un équilibre entre intrigue et personnages. Une fois encore, une intrigue sans personnage est un puzzle. Un personnage sans intrigue est un médicament. Il vous faut ni plus ni moins que la quantité d'intrigue que mérite votre personnage.

Venons-en maintenant à la narration populaire. Si nous avons dit que nous devrions tous essayer d'avoir ce problème de l'excès d'intrigue, c'est que la vaste majorité des auteurs ont peine à imaginer la plus maigre des intrigues, c'est-à-dire une intrigue ne comportant que deux ou trois rebondissements. Dans le cadre du marché mondial de la narration, toujours plus étoffé sur le plan de l'intrigue dans tous les médiums, ces auteurs n'ont aucune chance.

La narration populaire est presque exclusivement fondée sur le genre. Les genres sont en réalité des formes d'intrigues spécialisées, et ils ont été écrits, réécrits et perfectionnés depuis si longtemps qu'ils en sont devenus des formes d'intrigues relativement denses. On tend à faire entrer dans une histoire de genre autant d'intrigue que possible.

Toutes les histoires de genres sont fondamentalement artificielles sur certains aspects. Et dans quelques cas, par exemple la comédie romantique, extrêmement artificielles. Si vous décidez de vous lancer dans la narration de genre, vous devrez donc accepter une certaine artificialité. Notamment des rebondissements beaucoup plus nombreux que ceux qui se produiraient dans la « vraie vie ».

Mais il ne s'agit pas là d'une excuse pour écrire des histoires de genre qui paraissent artificielles. Bien au contraire. Votre tâche consiste à transcender le genre de sorte que la forme artificielle paraisse réelle, originale et organique, avec une intrigue qui semblera découler des personnages.

TECHNIQUE : L'INTRIGUE SIMPLE EN SEPT ÉTAPES

Vous pouvez et devez déterminer l'intrigue de base de votre histoire en commençant par utiliser les sept étapes. L'intrigue ainsi définie constituera une structure saine sur laquelle vous pourrez bâtir tous les éléments qui font une bonne histoire. En d'autres termes, les sept étapes vous fournissent une intrigue qui est non seulement surprenante, mais aussi dotée de fondations structurelles qui auront des répercussions émotionnelles fortes sur les personnages et le public.

Mais pour une bonne intrigue, vous aurez besoin de bien plus que sept étapes, notamment au milieu de l'histoire.

Q : Comment passer d'une bonne intrigue en sept étapes à une super intrigue en vingt-deux étapes ?

R : Pour y parvenir, il faut étudier attentivement les étapes supplémentaires, notamment le plan de l'adversaire, le dynamisme narratif, l'apparente défaite et les rebondissements-révélation. Nous avons déjà parlé plus haut du plan de l'adversaire et du dynamisme, qui fournissent la séquence de conflits. Concentrons-nous maintenant sur les très importants rebondissements-révélation.

TECHNIQUE RÉVÉLATIONS

5 : LES REBONDISSEMENTS-

Lors d'un rebondissement-révélation, le héros obtient une nouvelle information qui le pousse à prendre une décision et à changer le cours de ses actions. On peut parler de rebondissement-

révélation ou de surprise. Or, la surprise, c'est ce que le public aime le plus dans une histoire.

Couplée à une attaque majeure, le rebondissement-révélation correspond au moment où l'intrigue « rebondit ».

POINT CLEF : *Le rebondissement-révélation est l'élément le plus important d'une bonne intrigue et constitue le meilleur moyen d'accroître le dynamisme narratif.*

Pour une bonne intrigue, vous aurez besoin de *plus* de rebondissements-révélations arrivant à *un rythme plus rapide* à mesure que vous approchez de la fin de l'histoire. C'est là une autre clef pour obtenir un dynamisme narratif fort et pour créer le vortex, ou la tornade dans lesquels tout s'accélère à l'approche de la fin de l'histoire.

Q : Comment créer des rebondissements ?

R : Voici cinq conseils :

1. Attribuez des secrets à chacun des personnages majeurs, notamment à tous les adversaires.
2. Rendez les adversaires *rusés*, non seulement dans le plan qu'ils mettent en œuvre mais aussi dans la façon dont ils attaquent.

RÈGLE CLEF : *Plus les adversaires usent de tromperie, plus l'intrigue sera forte.*

3. Incluez un certain nombre de faux alliés et de faux adversaires. À chaque fois que l'un d'entre eux change de côté, cela constitue un rebondissement.
4. Les meilleurs rebondissements sont ceux qui concernent les actions entreprises par l'adversaire pour vaincre le héros. L'adversaire dissimule son attaque. Le héros et le public se disent : « Je pensais qu'il utilisait cette tactique-ci, mais en fait, c'est celle-là. » Cela force le héros à s'adapter et à contre-attaquer.
5. Les rebondissements les plus émouvants sont ceux qui se produisent lorsqu'il y a *trahison*.

C'est pourquoi les faux alliés sont plus utiles que les faux adversaires : le héros découvre qu'un ami proche et digne de confiance travaille en réalité pour la partie adverse.

On obtient ainsi un rebondissement ayant un maximum d'impact émotionnel.

LE PARRAIN

1. Sollozzo prétend être le seul et unique ennemi de Don Corleone.

Barzini prétend être l'ami et le conciliateur du Don.

2. Barzini pousse Sollozzo à lancer une attaque contre Don Corleone. Ils soudoient le chauffeur du Don en vue de l'assassiner. Ils soudoient la police afin de se débarrasser des vigiles qui surveillent sa chambre d'hôpital et essayer ainsi de terminer leur travail. Ils soudoient les gardes du corps de Michael pour essayer de tuer ce dernier en faisant exploser sa voiture. Ils piègent Luca Brasi et le tuent. Ils paient Carlo pour passer à tabac Connie, leurre qui attire Sonny hors de la tanière, ce qui leur permet de le tuer. Ils obtiennent de Tessio qu'il organise un entretien avec Michael, au cours duquel ils envisagent de l'assassiner.
3. Il y a quatre faux alliés dans l'histoire : le chauffeur du Don, les gardes du corps siciliens de Michael, son beau-frère Carlo et l'un des plus éminents lieutenants de la famille, Tessio.
4. Michael s'aperçoit que Sollozzo s'est débarrassé des vigiles qui gardent la chambre d'hôpital de son père quelques minutes à peine avant que les assassins arrivent pour tuer le Don.
5. Michael découvre que le fidèle lieutenant de la famille, Tessio, souhaite aider Barzini à le tuer.
6. Michael découvre que son propre beau-frère, Carlo, a fait assassiner Sonny.

TECHNIQUE

6 : LA SÉQUENCE

DE REBONDISSEMENTS-RÉVÉLATIONS

Une bonne intrigue est constituée de deux séquences causales : les actions que le héros et les opposants entreprennent alors qu'ils se disputent l'objectif (la séquence de conflits) et les rebondissements-révélation que le héros et le public découvrent au cours de l'affrontement.

Q : Comment créer une séquence forte de rebondissements-révélation ?

R : Pour y parvenir, vous devez passer ces cinq étapes :

1. Rédigez la liste des scènes, ou liste d'événements, de l'ensemble de l'histoire.
Décrivez chaque scène, ou événement, en une phrase.

Astuce : Cette liste doit inclure les actions du héros et des adversaires qui s'attaquent mutuellement, ainsi que tous les rebondissements-révélation.

2. Constituez une liste séparée pour les rebondissements-révélation.

Cette liste comprendra uniquement les rebondissements-révélation. Ce sera votre séquence de rebondissements-révélation et elle vous sera hautement utile.

3. Étudiez votre séquence de rebondissements-révélation pour déterminer si, de façon générale, le mouvement est croissant. Il n'est pas nécessaire que chaque rebondissement-révélation soit plus puissant que celui qui l'a précédé. Mais, de façon générale, on doit remarquer une augmentation.
4. Essayez d'accélérer le rythme des rebondissements-révélation à mesure que vous approchez de l'œil du vortex à la fin de votre histoire.
5. N'hésitez pas à faire des expériences, c'est-à-dire à changer l'ordre des rebondissements-révélation pour déterminer ce qui aura le plus d'impact dramatique sur le public.

DÉFENDRE JACOB

(Roman de William Landay, 2012)

Prémisse : Un procureur enquête sur le meurtre d'un jeune garçon de 14 ans dont son propre fils, Jacob, est soupçonné.

Séquence de rebondissements-révélation :

1. Révélation au lecteur : Après les événements de l'histoire, le procureur est interrogé devant un jury.
2. Le procureur découvre que le garçon assassiné harcelait son fils, Jacob.
3. Jacob est soupçonné du meurtre.
4. Jacob exhibe un couteau au collège.
5. Le procureur trouve le couteau et le fait disparaître.
6. Jacob n'est pas très populaire.
7. Révélation au lecteur : Le père du procureur a été reconnu coupable d'un meurtre.
8. En vacances, une jeune fille que Jacob connaît disparaît.
9. La femme du procureur – la mère de Jacob – retrouve des taches rouges sur le maillot de son fils. Elle sait désormais qu'il a commis un meurtre.

LE GENRE

Q : Quel est le plus gros défi que les auteurs français ont à affronter quand ils essaient de se faire une place dans l'industrie mondiale du divertissement ?

R : La plupart des auteurs n'ont pas conscience de ce que nous

considérons comme la toute première règle de l'industrie mondiale du divertissement. Elle n'achète ni ne vend de stars de cinéma, de scénaristes ou de réalisateurs.

Le commerce de l'industrie du divertissement, c'est l'achat et la vente de genres.

99,9 % de tous les films, romans, séries télé, jeux vidéo et webisodes appartiennent à au moins un genre et correspondent généralement à une combinaison de deux, trois, voire quatre genres.

Q : Pourquoi s'agit-il d'un problème spécifique aux auteurs français ?

R : Pendant des dizaines d'années, les films français ont été piégés par la théorie du cinéma d'auteur et d'art et d'essai, qui ne pouvait aboutir qu'à l'idée selon laquelle un film se construit avant tout sur le point de vue du réalisateur. On obtient ainsi des drames étranges, nombrilistes, qui n'intéressent personne d'autre que l'entourage proche du réalisateur. On n'obtient en revanche pas de bonnes histoires. Or, c'est ce que le public, non seulement français mais aussi international, demande.

L'élément clef qui permet de raconter une histoire à l'attrait universel est le genre. Mais étranglé par la théorie du cinéma d'auteur et d'art et d'essai, la plupart des scénaristes et scénaristes-réalisateurs français ont méprisé la narration de genre, considérée comme une matière américaine prévisible ne s'adressant qu'au plus bas dénominateur commun. Refusant de tourner des films américains en français, ils ont travaillé aux marges du genre si bien que leurs films n'ont été ni de bon films de genre ni de bons films d'art et d'essai.

Cela ne fait qu'une quinzaine d'années environ que l'industrie du divertissement française s'est aperçue qu'elle ne pouvait espérer rivaliser dans un marché du divertissement mondial qui est motivé non pas par le point de vue du réalisateur, mais par l'histoire, notamment l'histoire de genre. En commençant par le thriller et l'histoire de gangsters, la France a prouvé qu'elle pouvait raconter des histoires de genre passionnantes et menées par l'intrigue, des histoires qui plaisent à un large public dans le monde entier tout en contenant des éléments spécifiquement français qui les distinguent pour en faire des succès artistiques.

Q : Quelles sont les clefs pour maîtriser la narration de genre ?

R : Le genre est une forme d'intrigue spécialisée, par exemple l'action, l'amour, le policier ou l'histoire vraie. En plus d'être à la base de 99,9 % des films, séries télé, romans et jeux vidéo du monde entier, le genre a plus d'impact que tout autre élément sur la façon dont vous

racontez votre histoire.

Il existe douze genres majeurs : action, comédie, suspense, policier, *fantasy*, épouvante, amour, « chef-d'œuvre » (qui, théoriquement parlant, n'est pas un véritable genre), mémoires / histoire vraie, mythe, science-fiction et thriller. Chaque genre majeur comporte un ensemble unique de temps forts narratifs (événements) – entre huit et quinze – qui sont utilisés pour enchaîner l'intrigue. Chaque genre exprime également un ensemble de thèmes, une miniphilosophie traitant de la façon de bien mener sa vie.

Il existe deux grands principes à suivre pour écrire une histoire de genre qui ne soit pas simplement une répétition de l'histoire que tout le monde raconte dans cette forme.

1. Mélanger des genres que le public n'a pas l'habitude de voir ensemble.

Inception, par exemple, combine science-fiction et histoire de cambriolage.

2. Transcender le genre.

Pour transcender un genre, l'auteur doit utiliser chacun des temps forts spécifiques à la forme, mais en les remodelant pour leur donner un aspect que le public n'a jamais vu auparavant. Le public a ainsi le double plaisir de goûter à la forme narrative qui lui plaît et de la voir traitée d'une façon fraîche et surprenante.

UN PROPHÈTE

Le scénariste-réalisateur Jacques Audiard est l'un des premiers à avoir amené le cinéma français dans la narration de genre, qui définit désormais le divertissement mondial. Sa technique ? transcender la forme pour pouvoir bénéficier de la popularité du genre auprès d'un large public mondial, mais aussi remodeler cette forme pour en faire quelque chose de puissant et d'original.

Comme le dit Jacques Audiard, la stylisation du film de genre est un moyen d'accélérer la connexion avec le spectateur. Voilà le gentil, voilà le méchant. Mais une fois que le spectateur est à bord, c'est au cinéaste de se montrer plus subtil et de dépasser les limites du genre.

Un prophète constitue une grande avancée dans le cinéma français, qui passe de films difficiles et lents reposant sur la vision de leurs réalisateurs à des histoires de genre au rythme rapide. Avec *Un prophète*, les scénaristes Thomas Bidegain, Audiard, Abdel Raouf Dafri et Nicolas Peuffaillit ont trouvé un moyen de dépasser la fausse distinction entre cinéma de genre et cinéma d'art et d'essai, et ont ainsi réalisé un film de genre qui est en soi une véritable œuvre d'art.

Intrigue élaborée et techniques du genre dans *Un prophète*

Un prophète est une grande histoire de gangsters transcendante qui tord les règles des temps forts de cette forme et y ajoute de puissants éléments dramatiques qui le propulsent à un niveau plus élevé. Étudions certaines des techniques utilisées dans le script :

TECHNIQUE D' UN PROPHÈTE : PIÉGÉ DANS UN SYSTÈME

Les scénaristes utilisent ici une technique clef de narration avancée appliquée à l'histoire de gangsters : le héros piégé dans un système. Les histoires les plus avancées, dans tous les médiums, placent l'individu au sein d'une vaste société et posent cette question clef : comment vivre sans se laisser asservir par un système ?

Dans la scène d'ouverture, le héros d'*Un prophète*, Malik, ne rentre pas simplement en prison ; il rentre dans un système puissant et rigide. Dès les premières scènes, il a un aperçu de ce système asservissant et de la façon dont il fonctionne. Malik, dans l'action et sous la menace extrême de la mort, doit reconstituer la hiérarchie et les règles du système et déterminer comment en jouer avant que celui-ci ne le tue.

Cette technique est également utilisée dans un autre film qui transcende le récit de gangsters, *Le Parrain*, bien que le personnage qui pénètre ici le système ne soit pas le héros. Sa fonction est de permettre aux scénaristes de commencer à exposer au public un système complexe, mais cette explication est émotionnelle plutôt qu'intellectuelle, ce qui lui confère un impact dramatique bien plus fort.

TECHNIQUE D' UN PROPHÈTE : LE DILEMME

Dans le chapitre sur les sept étapes, nous avons expliqué que les scénaristes d'*Un prophète* avaient utilisé la technique de l'ajournement du désir. Le héros n'est pas en mesure d'avoir un objectif actif dans ce dur univers carcéral, et en ajournant son désir, les auteurs permettent aux spectateurs de faire eux-mêmes l'expérience de l'horreur de la situation avant d'être pris dans l'action.

Mais avec cette technique, vous risquez de perdre certains de vos spectateurs si vous les faites attendre trop longtemps avant de commencer l'histoire. Aussi les scénaristes ont-ils immédiatement ajouté une autre technique : celle du dilemme. Pour mettre en œuvre cette technique, il faut donner au héros deux objectifs contradictoires : s'il essaie de remporter A, il perdra B, et s'il essaie de remporter B, il

perdra A.

Dans les premières scènes d'*Un prophète*, les scénaristes font passer Malik d'un dilemme à un autre, notamment quand le « boss » de la prison lui ordonne de tuer un autre détenu. Malik veut survivre, mais il ne veut pas avoir le sang d'un autre être humain sur les mains.

Cette technique permet de renforcer chez le public et le héros le sentiment d'être piégé dans le système. Elle a aussi l'avantage de fournir le dynamisme narratif du récit là où le héros n'a pas d'objectif actif.

TECHNIQUE D'UN PROPHÈTE : AJOUTER DES LIGNES D'INTRIGUE

Au début d'*Un prophète*, Malik n'a pas de désir actif et ne crée pas l'intrigue. Mais à mesure qu'il apprend à connaître le système et que son pouvoir s'accroît, il se met à viser un objectif actif, qui est de devenir le chef. Et alors que l'objectif du héros se renforce, les scénaristes ajoutent d'autres lignes d'intrigue, à la fois intérieures et extérieures à la prison.

Notez bien qu'un héros réactif n'est pas à même de mener une intrigue. Mais en gagnant en connaissance et en visant un objectif, il obtient la capacité de créer une intrigue, et l'histoire devient progressivement plus intéressante. Le héros et le public suivent ainsi le même chemin tout au long du film, passant d'un état à l'autre :

1. Ne pas comprendre le système d'asservissement et en être une victime.
2. Le comprendre, le contrôler peu à peu, et au final, le diriger.

Q : Pouvez-vous donner un exemple d'un autre film français qui transcende le genre ?

R : Chaque genre majeur comporte un certain nombre de sous-genres dotés de leurs propres ensembles de temps forts (événements) relatifs au développement de l'intrigue.

Les histoires d'« anges voyageurs » traitent d'une personne parfaite qui résout les problèmes d'une communauté avant de passer à une autre. Il s'agit d'une forme ancienne. On la retrouve dans les éternelles histoires du Père Noël faisant ses tournées, dans les récits policiers classiques tels que ceux de Sherlock Holmes, dans les westerns classiques comme *L'Homme des vallées perdues*, et dans certaines tragédies comme *Le Cercle des poètes disparus*.

Mais cette histoire est plus populaire en qualité de sous-forme de la comédie. *Mary Poppins* en constitue le parfait exemple, de même que *Bienvenue Mister Chance*, *La Folle Journée de Ferris Bueller*, *Crocodile Dundee* et *Good Morning Vietnam*.

TECHNIQUE : COMMENT TRANSCENDER LE GENRE DE LA COMÉDIE D'ANGE VOYAGEUR

C'est principalement la comédie d'ange voyageur, ainsi que le thriller et le film de gangsters, qui ont ouvert la voie du mouvement français vers la narration de genre. On peut même dire qu'au cours des quinze dernières années, la France est devenue un véritable leader mondial dans la création de ce genre d'histoires.

Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, *Bienvenue chez les Ch'tis* et *Intouchables* constituent d'excellents exemples de cette forme hautement populaire. *Les Choristes* est un drame d'ange voyageur lié à la musique. Tous ces films révèlent le potentiel du cinéma français, qui peut être hautement compétitif sur le marché mondial tout en conservant une excellente qualité et un style distinctivement français.

INTOUCHABLES

(scénario d'Olivier Nakache et Eric Toledano, 2011)

Quand vous utilisez un genre, vous devez trouver un moyen de rendre votre histoire distincte de toutes celles qui ont été écrites dans la même forme. C'est-à-dire de transcender le genre. Pour transcender le genre de la comédie d'ange voyageur, la technique la plus importante est celle qui consiste à attribuer à l'ange une faiblesse et un besoin moraux ou, au minimum, une faiblesse psychologique profonde et véritable, qui sera surmontée à la fin de l'histoire. De cette façon, le personnage principal ne sera pas simplement un ange parfait qui résout les problèmes de tous les autres ; il devra aussi surmonter la faiblesse qui lui gâche la vie.

La plupart des comédies d'ange voyageur n'attribuent pas de défaut à leur ange, ce qui tend à limiter leur impact émotionnel sur le public. Si les Français sont devenus les leaders mondiaux de cette forme d'histoire, c'est surtout parce que leurs personnages principaux sont presque toujours dotés d'un profond défaut, comme on peut le voir dans *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* ou *Intouchables*.

Étudions maintenant les temps forts spécifiques de la forme de l'ange voyageur et voyons comment *Intouchables* parvient à la fois à correspondre au genre et à le transcender.

1. Commencez par établir la communauté, et non le héros.

2. Exposez en détail, mais rapidement, la situation délicate dans laquelle se trouvent la communauté et les personnes qui, en son sein, ont des faiblesses et des problèmes particuliers.

3. Faites entrer l'ange voyageur, parfait dans une certaine

mesure. L'ange doit toujours entrer dans une arène unique.

Intouchables tord les règles de ce temps fort en commençant par l'ange, et non par la communauté. Et ce parce que les scénaristes lui ont attribué un défaut moral, élément structurel majeur d'une histoire d'ange voyageur qui transcende son genre. Il leur fallait établir cette faiblesse chez l'« ange » avant de le présenter en train de s'activer pour résoudre les problèmes de la communauté spécifique évoquée.

Driss, le personnage principal, revient chez sa tante après avoir passé six mois en prison pour vol. Et il lui donne en cadeau un œuf Fabergé qu'il a volé chez Philippe quand il s'est présenté à l'entretien d'embauche.

Sa tante s'exclame : « Tu penses [...] que je suis la dernière des connes ? Six mois qu'on ne t'a pas vu, pas un coup de fil, rien. Et tu te pointes comme une fleur à m'offrir un Kinder. Tu penses que c'est avec tes magouilles que je paie le loyer ? Les courses ? [...] Imbécile ! » Et elle le jette dehors.

4. L'ange doit avoir une façon unique et amusante d'arriver.

Mary Poppins, par exemple, flotte sur un nuage.

Driss postule pour le poste d'auxiliaire de vie de Philippe, mais il veut juste qu'on lui signe un document pour pouvoir obtenir ses allocations chômage. Philippe, en fauteuil roulant, lui demande de revenir le lendemain. Driss lui lance un « Restez assis » en guise d'au revoir.

5. L'ange informe les personnages qu'il partira quand il verra un signe.

Ce temps fort est plus courant dans les histoires d'ange voyageur basées sur la *fantasy*. Il n'est donc pas utilisé dans *Intouchables*.

6. Donnez à l'ange une bonne position dans la communauté, mais pas une position à trop hautes responsabilités.

Driss est l'auxiliaire de vie et l'infirmier à domicile de Philippe.

7. Établissez un adversaire qui est extérieur à la communauté et un adversaire intérieur qui a des responsabilités dans la communauté. L'adversaire intérieur est souvent le père et l'adversaire principal de l'histoire. Il est autoritaire et doit apprendre à vivre.

Dans *Intouchables*, Philippe est l'adversaire principal de Driss. C'est un homme de responsabilités, le « père » de la maison. Traditionaliste, triste, renfermé, sans espoir, il essaie simplement de surmonter sa vie déprimante de tétraplégique. Il a besoin d'apprendre non pas seulement à survivre, mais à vivre dans la joie, l'esprit et l'amour.

Comme le film se concentre fortement sur l'histoire d'amour entre Driss et Philippe, il ne comporte pas d'adversaire extérieur.

Dans l'une des meilleures scènes d'opposition entre les deux

protagonistes, Philippe dicte à sa jolie assistante, Magalie, une lettre poétique adressée à Éléonore, une femme qu'il n'a jamais rencontrée. Driss se moque du style de Philippe : « Pourquoi passer par tout ce merdier ? Le sphinx, les pâquerettes, les anges... » Il se tourne vers Magalie : « Ça t'intéresse, un mec qui te raconte ça ? [...] Ça fait combien de temps que ça dure ? – Six mois », réplique Magalie. Driss insiste pour que Philippe appelle Éléonore, avant de s'emparer de la dernière lettre qu'elle lui a écrite et qui comporte son numéro de téléphone. « Ça, ça veut dire : appelle, je te lècherai l'oreille », affirme Driss. Il compose le numéro et Philippe est contraint de lui parler.

8. L'ange doit user de ruse.

9. L'ange a une série de prises de conscience concernant les meilleurs moyens d'aider les différentes personnes qui ont des problèmes.

10. L'ange résout les problèmes dans cet ordre : 1. ceux des personnages les moins importants, 2. ceux de l'adversaire extérieur, 3. ceux de l'adversaire principal (intérieur).

Driss confronte Philippe à l'impolitesse dont fait preuve Élisabeth, sa fille pourrie gâtée, à l'encontre de tous les habitants du foyer. « Elle nous prend tous pour des chiens. » Philippe accepte de lui parler.

Driss contraint le petit ami d'Élisabeth, Bastien, à s'excuser auprès d'elle pour avoir rompu et l'avoir insultée. Et il ordonne à Bastien de lui apporter des croissants tous les jours.

À l'anniversaire de Philippe, un orchestre classique joue de la musique. Philippe essaie d'intéresser Driss à la grande musique, mais Driss répond que, pour lui, la musique est faite pour danser. Driss met un morceau funky d'Earth, Wind and Fire et fait une démonstration de danse. « Allez, c'est un anniversaire, on danse ! » s'exclame-t-il. Les autres personnes se mettent à danser. Philippe rit ; de toute évidence, il passe un bon moment.

11. La prise de conscience survient chez les personnages qui ont des problèmes, notamment le principal adversaire (interne). Ils apprennent à avoir davantage d'estime de soi, à aimer et à aimer la vie.

12. Ces prises de conscience aboutissent à des mariages et la communauté se rassemble pour former un tout.

Driss emmène Philippe dans un luxueux restaurant de bord de mer. Il lui dit : « Je ne reste pas déjeuner, Philippe. En fait, vous avez un rendez-vous. » Il lui rend l'œuf Fabergé qu'il lui a volé, lui demande d'embrasser la jeune femme pour lui et part. Une jolie femme, Éléonore, s'assied en face de Philippe et se met à parler.

Philippe semble ravi.

13. Une fois que l'ange a aidé tous les personnages, et en particulier l'adversaire intérieur principal, à résoudre leurs problèmes, il doit voir le signe et s'en aller.

Alors que Philippe discute avec Éléonore, Driss s'en va le long de la plage.

14. La communauté est attristée par le départ de l'ange, mais ses membres ont trouvé l'amour et ils savent qu'il reviendra un jour.

1. Peter Brook, *L'Espace vide. Écrits sur le théâtre*, Le Seuil, 2014.

2. Peter Brooks, *Reading for the Plot*, Harvard University Press, 1992, p. 168.

3. Edgar Allan Poe, dans une critique de *Nuit et Matin* d'Edward Bulwer Lytton, *Graham's Magazine*, avril 1841, pp. 197-202.

4. Northrop Frye, « The Road of Excess », in Bernice Slote (éd.), *Myth and Symbol* (Lincoln : University of Nebraska Press, 1963), p. 234.

5. Henrik Ibsen, « Lettre en vers », in *Det nittende Aarhundrede*, avril-septembre 1875.

6. Traduction de François-Victor Hugo (N.d.T.).

7. Rebondissement et rebondissement-révélation traduisent *reveal* ou *revelation* dans le texte original. Prise de conscience traduit *self-revelation*.

8. Traduction de Victor Llona (N.d.T.).

Le tissage des scènes

Qu'est-ce qui fait de Jane Austen et de Charles Dickens de si grands auteurs, qui plaisent toujours autant au public dans notre monde de technologie et de vitesse toujours croissantes ? La réponse est simple : ce sont des maîtres dans l'art du tissage des scènes.

Le mot « scène » désigne généralement une action unique qui se déroule dans un lieu unique à un moment donné. La scène est l'unité de base du déroulement de l'histoire, tel que le public le vit, ici et maintenant. Le tissage des scènes est l'organisation de ces unités. Les grands auteurs créent une trame qui s'apparente à une fine tapisserie, en faisant apparaître un fil avant de le plonger sous la surface de la trame pour le faire réapparaître un peu plus loin, un peu plus tard dans l'histoire.

Le tissage des scènes, également connu sous le nom de « liste des scènes », « schéma des scènes » ou « découpage en scènes », est l'étape finale avant la rédaction complète de l'histoire ou du script. C'est la liste de toutes les scènes qui, selon vous, devraient figurer dans l'histoire finale. Cette liste comprend également des commentaires pour chaque scène qui correspond à une étape structurelle.

Le tissage des scènes est une étape extrêmement importante du processus d'écriture. À l'instar des sept étapes, du réseau de personnages et de la séquence de rebondissements-révélation, c'est un moyen de voir comment les différents éléments de l'histoire s'assemblent sous la surface.

Le tissage des scènes est en réalité une extension de l'intrigue. C'est l'intrigue, mais en plus précis. L'intérêt du tissage des scènes, c'est qu'il permet de poser un dernier regard sur l'ensemble de l'architecture de l'histoire avant de la rédiger. Il ne faut donc pas trop le détailler ; cela tendrait à masquer la structure. Essayez de décrire chaque scène en une seule phrase. Voici par exemple une description de quatre scènes du *Parrain* :

- Michael sauve le Don d'une tentative d'assassinat à l'hôpital.
- Michael accuse le capitaine de police McCluskey de travailler

pour Sollozzo. McCluskey le frappe.

- Michael laisse entendre qu'il souhaite éliminer le capitaine et Sollozzo.

- Clemenza explique à Michael comment les tuer.

Vous remarquerez que seule l'action essentielle de chaque scène a été rapportée dans la liste. Si vous réussissez à décrire chaque scène en une ou deux phrases, votre liste ne devrait s'étaler que sur quelques pages. Lorsqu'une scène correspond à une étape structurelle (telle que « désir », « plan », ou « apparente défaite »), vous devez le noter à côté de sa description. Certaines scènes seront assorties d'un commentaire, mais beaucoup n'en auront pas.

POINT CLEF : Sachez que vous aurez certainement à modifier votre tissage de scènes lorsque vous commencerez à rédiger les scènes une par une.

En rédigeant une scène, il se peut que vous découvriez que l'action essentielle qui s'y produit n'est pas celle que vous pensiez. On ne peut en effet être sûr de cette action qu'en entrant « dans » la scène, c'est-à-dire en l'écrivant. Il faut donc se montrer très souple. Ce qui est important, à ce stade du processus, c'est de parvenir à une vision d'ensemble des actions qui, d'après vous, devraient être les actions principales des différentes scènes.

Sachez que le film américain moyen compte quarante à soixante-dix scènes. Les romans en ont généralement le double, voire beaucoup plus encore (tout dépend de leur longueur et de leur genre).

Votre histoire peut comprendre des intrigues secondaires qui, tissées avec le reste, formeront l'intrigue. Si vous avez plus d'une intrigue secondaire, attribuez à chacune d'entre elles un numéro. Cela vous permettra de considérer chaque intrigue comme une unité en soi et de vous assurer qu'elles se construisent correctement.

Une fois votre tissage de scènes achevé, déterminez si vous avez besoin d'effectuer l'une des modifications suivantes :

- **Réarranger l'ordre des scènes** Commencez par réfléchir sur l'ensemble de l'histoire. Puis étudiez les juxtapositions de chacune des scènes.

- **Faire fusionner des scènes** Les auteurs créent souvent des scènes pour la seule et unique raison qu'ils pensent pouvoir y insérer de bonnes répliques. À chaque fois que cela est possible, faites fusionner les scènes, en veillant néanmoins à ce que chaque scène corresponde à une seule action essentielle.

- **Couper ou ajouter des scènes** Pensez toujours à dégraisser. N'oubliez pas que le rythme de l'histoire a non seulement trait à la

longueur des scènes, mais aussi au choix des scènes. Une fois que vous aurez ôté le superflu, vous aurez peut-être l'impression qu'il y a des fossés entre certaines scènes qui doivent être comblés par de nouvelles. Si tel est le cas, ajoutez ces nouvelles scènes à votre liste.

POINT CLEF : *L'ordre des scènes doit être dicté par la structure, et non par la chronologie.*

La plupart des auteurs déterminent l'ordre des scènes en fonction de l'ordre chronologique des actions (scènes). Il en résulte des histoires « rembourrées » de scènes inutiles. Il faut plutôt choisir les scènes en se demandant ce qu'elles peuvent apporter au développement du héros. Si une scène n'apporte rien au développement du héros, il vaut mieux la couper.

Grâce à cette technique, vous êtes sûr que chaque scène joue un rôle essentiel dans l'histoire et est à la bonne place. Le plus souvent, au bout du compte, les scènes se trouvent dans l'ordre chronologique, mais ce n'est pas nécessairement le cas.

POINT CLEF : *Portez une attention particulière à la juxtaposition des scènes.*

La juxtaposition de deux scènes peut se révéler plus importante que le contenu même de chaque scène, en particulier à la télévision et au cinéma, où le passage d'une scène à une autre est instantané. En étudiant les juxtapositions, concentrez-vous d'abord sur le contraste de *contenu*. Demandez-vous en quoi chaque scène constitue un commentaire de la scène qui l'a précédée.

Vous pouvez ensuite vous pencher sur le contraste de proportions et de rythmes. Demandez-vous si la longueur de chaque scène est adaptée à celle de la scène qui l'a précédée et bien proportionnée en termes d'importance.

La règle est simple : trouvez la ligne et gardez cette ligne.

Il existe des scènes – telles que celles de l'intrigue secondaire – qui ne servent qu'à soutenir la ligne narrative. Insérez-les et continuez d'avancer. Mais dites-vous bien que si vous vous éloignez de la ligne narrative trop longtemps, votre histoire finira par s'effondrer.

Il existe de nombreux moyens de donner de la puissance aux juxtapositions. Le meilleur d'entre eux, en particulier au cinéma et à la télévision, consiste à juxtaposer l'image et le son, c'est-à-dire à séparer ces deux moyens de communication pour créer une troisième signification.

M LE MAUDIT

(Thea von Harbou et Fritz Lang, 1931)

On trouve une très bonne illustration de cette technique dans le grand film allemand *M le maudit* : un tueur d'enfants achète un ballon à une petite fille. Dans la scène suivante, une femme prépare le dîner et appelle sa fille, Elsie. Tandis qu'elle continue de crier le nom de la petite fille, le visuel se sépare du sonore, et le public aperçoit une cage d'escalier vide, un groupe d'immeubles, la chaise vide d'Elsie, et son assiette et sa cuillère sur la table de la cuisine, tout en entendant les cris de plus en plus désespérés de la mère qui appelle « Elsie ! » La ligne visuelle se termine sur un plan qui présente un ballon s'accrochant dans des câbles électriques avant de se détacher et de s'envoler. Ce contraste entre la ligne sonore et la ligne visuelle est à l'origine de l'un des moments les plus bouleversants de l'histoire du cinéma.

La technique de juxtaposition de scènes la plus courante est sans doute le montage alterné. Cette technique permet de faire le va-et-vient entre deux lignes d'action, voire davantage. Ses conséquences sont doubles :

1. Le montage alterné crée un certain suspense, en particulier lorsqu'on passe de plus en plus rapidement d'une scène à une autre, par exemple quand un personnage doit se dépêcher pour en sauver un autre qui est en danger.

2. Il permet également de comparer deux lignes d'action, deux contenus, et de les placer sur un pied d'égalité. Ce qui tend à élargir la portée du thème. À chaque fois que l'on passe d'une ligne d'action à une autre, on passe d'un développement linéaire simple et fictif (en général celui d'un seul personnage) à la présentation d'une caractéristique plus profonde présente dans l'ensemble de la société.

On trouve un exemple de montage alterné dans la séquence de *M le maudit* où l'histoire va et vient entre un groupe de policiers et un groupe de criminels. Chaque groupe tente de déterminer comment attraper le tueur d'enfants, et le montage alterné permet de montrer au public que ces deux types de personnes que l'on considère généralement comme opposés sont par bien des aspects identiques.

LE PARRAIN

(roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

On trouve un encore meilleur exemple de montage alterné dans la scène de confrontation du *Parrain*. Le défi était de créer une scène de confrontation qui exprimait le caractère de Michael, devenu le nouveau Parrain. En montrant alternativement les hommes de Michael

en train d'assassiner les chefs des cinq familles mafieuses, les scénaristes ont non seulement réussi à apporter une série d'évènements coups de poing à l'intrigue mais aussi à exprimer la nouvelle position de Michael, celle d'une sorte de chef d'entreprise du crime. Michael ne tue pas ces hommes lui-même ; il ne s'agit pas de crimes passionnels. Il fait embaucher des experts du crime par sa « société ».

Ce premier montage alterné est complété par un second : l'histoire alterne entre les multiples meurtres et Michael, qui renonce à Satan pour devenir le parrain d'un enfant dont il ne va pas tarder à assassiner le père. *Via* ce second montage alterné, le public comprend que Michael est devenu Satan au moment même où il s'est élevé à la position de Parrain.

Nous aimerions maintenant comparer le tissage des scènes d'une première ébauche du *Parrain* à la version finale. Cela vous permettra de voir tout ce qu'une bonne juxtaposition de scènes – et dans ce cas, de sections – peut apporter à la qualité d'une histoire. La différence clef entre ces deux tissages de scènes apparaît juste après que Michael a tué Sollozzo et le capitaine McCluskey dans le restaurant. Dans la première ébauche, vous remarquerez que les scénaristes ont groupé toutes les scènes relatives à la mort de Sonny et à la fin de la guerre entre les familles (soulignées). Puis qu'ils ont groupé toutes les scènes de Michael en Sicile, en terminant par celle de l'assassinat de sa femme (en italique).

LE PARRAIN : PREMIÈRE ÉBAUCHE

1. Dans un restaurant, Michael discute avec Sollozzo et McCluskey ; Michael sort son arme et leur tire dessus.

2. Montage d'articles de journaux.

3. Sonny sort du lit d'une femme et se rend chez sa sœur Connie.

4. Sonny s'aperçoit que Connie a un œil au beurre noir.

5. Dans la rue, Sonny passe à tabac Carlo, le mari de Connie.

6. Tom refuse de remettre à Michael la lettre de Kay.

7. Don Corleone rentre à la maison après son séjour à l'hôpital.

8. Tom explique à Don Corleone ce qui s'est passé ; le Don est triste.

9. Sonny et Tom se disputent car Tom veut faire assassiner le vieux Tattaglia.

10. Une violente dispute éclate entre Connie et Carlo ; Connie appelle à la maison ; Sonny est fou de rage.

11. Sonny est assassiné au péage.

12. Tom informe Don Corleone de la mort de Sonny ; Don

Corleone répond que la guerre doit être déclarée.

13. Don Corleone et Tom apportent le corps de Sonny au croque-mort Bonasera.

14. Don Corleone fait la paix avec les autres chefs de famille.

15. Don Corleone apprend que le leader est en réalité Barzini.

16. *En Sicile, Michael aperçoit une jolie fille sur le bord de la route et dit à son père qu'il aimerait faire sa connaissance.*

17. *Michael rencontre Apollonia.*

18. *Michael et Apollonia se marient.*

19. *Nuit de nocces.*

20. *Michael apprend à conduire à Apollonia ; il est mis au courant de la mort de Sonny.*

21. *La voiture de Michael explose alors qu'Apollonia est au volant.*

Cette séquence de scènes posait un certain nombre de problèmes. Les scènes les plus dramatiques et les plus importantes du point de vue de l'intrigue – celles de la mort de Sonny et de la révélation à propos de Barzini – apparaissaient en premier. Il y avait donc un grand creux quand l'intrigue se déplaçait en Sicile. Par ailleurs la séquence de Michael en Sicile était relativement longue et lente. L'histoire faisait une halte grinçante, et les scénaristes avaient d'énormes difficultés à faire repartir le « train » à la fin de cette section. En présentant ensemble toutes les scènes avec Apollonia, les scénaristes tendaient également à accentuer l'aspect soudain et assez peu vraisemblable du mariage de Michael avec une paysanne sicilienne. Les dialogues tentent de faire oublier cet aspect en laissant entendre que Michael a eu le coup de foudre. Mais si le public avait vu toutes ces scènes en même temps, cette explication serait restée peu convaincante.

LE PARRAIN : VERSION FINALE

Dans la version finale du script, les scénaristes ont surmonté la faiblesse potentiellement fatale de leur tissage de scènes en alternant la ligne de Sonny et celle de Michael :

1. Dans un restaurant, Michael discute avec Sollozzo et McCluskey ; Michael sort son arme et leur tire dessus.

2. Montage d'articles de journaux.

3. Don Corleone rentre à la maison après son séjour à l'hôpital.

4. Tom explique à Don Corleone ce qui s'est passé ; le Don est triste.

5. Sonny et Tom se disputent car Tom veut faire assassiner le vieux Tattaglia.

6. *En Sicile, Michael aperçoit une jolie fille sur le bord de la route et dit à son père qu'il aimerait faire sa connaissance.*

7. *Michael rencontre Apollonia.*
8. Sonny sort du lit d'une femme et se rend chez sa sœur Connie.
9. Sonny s'aperçoit que Connie a un œil au beurre noir.
10. Dans la rue, Sonny passe à tabac Carlo, le mari de Connie.
11. *Michael et Apollonia se marient.*
12. *Nuit de noces.*
13. Tom refuse de remettre à Michael la lettre de Kay.
14. Une violente dispute éclate entre Connie et Carlo ; Connie appelle à la maison ; Sonny est fou de rage.
15. Sonny est assassiné au péage.
16. Tom informe Don Corleone de la mort de Sonny ; Don Corleone répond que la guerre doit être déclarée.
17. Don Corleone et Tom apportent le corps de Sonny au croque-mort Bonasera.
18. *Michael apprend à conduire à Apollonia ; il est mis au courant de la mort de Sonny.*
19. *La voiture de Michael explose alors qu'Apollonia est au volant.*
20. Don Corleone fait la paix avec les autres chefs de famille.
21. Don Corleone apprend que le leader est en réalité Barzini.

Du fait du montage alterné, à l'écran, la lente ligne sicilienne paraît moins longue, ce qui l'empêche de tuer le dynamisme narratif de l'intrigue. Par ailleurs, les deux lignes convergent vers un même point, qui est l'apparente défaite du héros, le point le plus bas qu'il atteint au cours de l'histoire (voir le chapitre 8, « L'intrigue »), le moment où il apprend la mort de Sonny juste avant d'assister à celle de sa femme. Cette « paire de gifles » est mise en valeur par la grande révélation suivante : en réalité, c'était Barzini qui était derrière toute l'histoire. Cette révélation concernant l'identité du véritable adversaire précipite le reste de l'intrigue vers son étonnante conclusion.

De toutes les techniques que nous avons présentées dans cet ouvrage, le tissage des scènes est sans doute celle qui est la plus facile à comprendre lorsqu'elle est illustrée d'exemples. Commençons donc par un exemple simple, tiré de la série télé *Urgences*, car les bonnes séries s'appuient toujours sur le tissage d'une fine tapisserie où sont juxtaposées de multiples lignes narratives.

TISSAGE DE SCÈNES DE L'INTRIGUE À FILS CONDUCTEURS MULTIPLES

L'intrigue des séries de ce type comprend entre trois et cinq fils conducteurs, chacun ayant son propre héros. Du fait du temps limité qui est imparti à la narration de chacune des histoires (chaque épisode durant soixante minutes moins les publicités, soit quarante-cinq minutes), aucune ligne d'intrigue d'aucun épisode ne peut avoir beaucoup de profondeur. Les scénaristes espèrent compenser ce problème sur l'ensemble de la saison, voire sur la succession des différentes saisons.

POINT CLEF : Avec un tissage à fils multiples, la qualité de l'ensemble de l'histoire provient d'abord de la juxtaposition des lignes d'intrigue. On compare le problème auquel les membres d'une minisociété sont confrontés au même moment. Le public se voit ainsi présenter sous forme condensée les différentes solutions que les personnages principaux apportent à un problème qui est généralement le même pour tous.

POINT CLEF : Quand on a trois à cinq fils conducteurs, on ne peut passer les vingt-deux étapes pour aucune des intrigues. Cependant, chaque intrigue doit répondre aux sept étapes structurelles majeures. Si l'une d'entre elles compte moins de sept étapes, il ne s'agira pas d'une histoire complète, et le public la trouvera inutile et ennuyeuse.

POINT CLEF : Quand on a plusieurs personnages principaux et plusieurs intrigues, il faut cadrer l'ensemble de l'histoire et maintenir la ligne narrative en faisant du héros de l'une des lignes l'adversaire de l'autre. Cela empêche l'histoire d'éclater encore un peu plus, et de se retrouver avec par exemple cinq héros, cinq adversaires, des myriades de personnages secondaires, etc.

Si *Urgences* et bien d'autres séries télé utilisent l'alternance de fils conducteurs, c'est parce que cette technique confère aux épisodes une

forte densité dramatique. Ces histoires ne comptent aucun temps mort. Le public ne voit que les scènes « coups de poing » dramatiques de chaque intrigue. Le créateur d'*Urgences*, Michael Crichton, qui est également le plus grand auteur de prémisses de Hollywood, a réussi à combiner les avantages du drame médical et du genre « action ». Crichton a ajouté à ce mélange un réseau de personnages couvrant un large éventail de classes sociales, races, origines ethniques, nationalités et sexes. Et cette combinaison s'est révélée très puissante et très populaire.

« LA VALSE-HÉSITATION »

(Jack Orman, 2000)

L'épisode que nous allons étudier compte cinq lignes d'intrigue, chacune étant construite sur un certain nombre d'épisodes précédents.

- **Intrigue n° 1** Abby vient rendre visite à sa mère, Maggie. On sait que cette dernière est bipolaire et qu'elle a tendance à arrêter de prendre ses médicaments, puis à disparaître pendant de longues périodes.

- **Intrigue n° 2** Le docteur Elizabeth Corday est poursuivie en justice : elle aurait raté l'une de ses opérations, qui aurait occasionné la paralysie de son patient.

- **Intrigue n° 3** Dans un précédent épisode, le neveu du docteur Peter Benton a été assassiné par les membres d'un gang de rue. La petite amie du garçon, Kynesha, se présente à l'hôpital, le visage marqué par des coups.

- **Intrigue n° 4** Le docteur Mark Greene a caché quelque chose à sa petite amie Elizabeth (le docteur Corday) et aux autres médecins. C'est aujourd'hui qu'il va savoir si sa tumeur cérébrale est ou non mortelle.

- **Intrigue n° 5** Du fait de ses précédents problèmes de drogue, le docteur Carter doit passer des examens médicaux réguliers s'il souhaite continuer à travailler à l'hôpital.

La première chose que l'on remarque dans cet épisode, c'est que les différentes lignes d'intrigue ont une unité sous-jacente. Il s'agit de variations sur le même problème. Et c'est ce qui rend la juxtaposition intéressante. Sur un plan superficiel, la plupart de ces intrigues concernent un personnage qui a des problèmes de drogue. Mais, plus important encore, les cinq intrigues nous parlent des conséquences que peuvent avoir le mensonge et la sincérité.

La force du tissage de « La Valse-Hésitation » s'appuie sur deux principes de la narration : chaque intrigue est une variation sur le thème de la vérité et du mensonge, et les cinq histoires *convergent* vers

la plus puissante des prises de conscience ou rebondissements-révélation que sont capables de recevoir le personnage principal et l'intrigue.

~~En ignorant ce tissage de scènes en détail, vous vous apercevrez que chaque ligne d'intrigue répond~~
~~à beaucoup d'Abby. Maggie histoire est abjecte, forte pour sa fille, bon tout se déconçoit ses~~
~~fondations et Abby veut être une pasticheuse à la mode, mais elle ne peut pas vivre avec elle comme~~
~~les autres médicaments. Intrigue n° 1 : faiblesse et besoin, adversaire.~~

Acte 1

2. Le docteur Greene rassure sa petite amie, Elizabeth, en lui disant qu'elle n'a pas commis de négligence et que sa déposition sera parfaite. Elizabeth lui répond d'arrêter de se cogner la tête contre les panneaux de signalisation lorsqu'il fait son jogging. *Intrigue n° 2 : faiblesse et besoin ; intrigue n° 4 : problème et besoin.*

3. À l'hôpital, Maggie supplie Abby de ne pas lui faire faire de prise de sang, en lui disant que toutes deux ne s'en sentiraient que plus mal. Abby accepte à contrecœur. *Intrigue n° 1 : désir, adversaire.*

4. Une femme prénommée Stéphanie recherche le docteur Malucci. Maggie arrive en courant et en disant qu'une jeune fille a été jetée d'une voiture. *Intrigue n° 3 : faiblesse et besoin.*

5. Le docteur Cleo Finch, Abby et Maggie aident la jeune fille blessée. Abby demande à sa mère de partir. *Intrigue n° 3 : faiblesse et besoin.*

6. Maître Bruce Resnick, l'avocat de l'opposition, se montre étrangement amical avec Elizabeth lorsqu'il la rencontre pour sa déposition. *Intrigue n° 2 : adversaire.*

7. Cleo dit au docteur Peter Benton qu'il ne devrait pas prendre la patiente car il s'agit de la petite amie de son feu neveu. Le docteur Benton refuse de l'écouter. *Intrigue n° 3 : spectre, désir.*

8. Greene apprend de son médecin que sa tumeur est inopérable. *Intrigue n° 4 : rebondissement-révélation.*

~~Notes~~ ~~2~~ scène 10 (intrigue n° 3), Kynesha arrive à l'hôpital. Elle a été frappée et probablement
~~violée par Kynesha, qui lui a fait un diagnostic de Peter et qui a appelé la femme qui a été violée par~~
~~les deux hommes. (Et les autres n° 2) Il lui a dit de se rendre à son domicile et de lui dire qu'elle a~~
~~faiblesse et besoin, adversaire, intrigue n° 4 et elle a opéré son client. La scène 10 (intrigue n° 3) est~~
~~10. Peter et Abby le font. L'intrigue n° 4 est la scène 11 (intrigue n° 1) finit l'acte 1 qu'elle~~
s'est simplement battue avec un groupe de filles. *Intrigue n° 3 : adversaire.*

11. Dans sa déposition, Elizabeth affirme qu'elle devait d'abord opérer le neveu de son ancien amant, Peter (docteur Benton), et qu'elle était bouleversée par la mort du garçon lorsqu'elle a opéré le client de la partie adverse. *Intrigue n° 2 : dynamisme, adversaire.*

12. Carter plaisante tandis qu'Abby lui fait une prise de sang. Greene n'a pas l'air de s'amuser du tout. Abby apprend que sa mère a eu un problème dans un magasin de vêtements. *Intrigue n° 5 : adversaire. Intrigue n° 1 : rebondissement-révélation.*

13. Kynesha refuse de révéler à Peter l'identité de ses agresseurs. Peter lui dit que si son neveu a été tué, c'est parce qu'il était venu la voir. Elle lui explique que si les membres du gang l'ont tué, c'est en réalité parce qu'il essayait de la faire sortir du gang. *Intrigue n° 3 : rebondissement-révélation.*

14. Abby doit aider sa mère pour lui éviter une accusation de vol à l'étalage. *Intrigue n° 1 : adversaire*

15. Elizabeth reproche à Carter de ne pas avoir pris son médicament, comme le stipulait son contrat. Carter répond que c'en est trop. Greene s'effondre et est pris de convulsions. *Intrigues n° 4 et 5 : combiner des histoires personnelles via l'opposition entre les médecins..*

~~Actes~~ ~~Scènes~~ 16 (intrigue n° 4), 17 (intrigue n° 2) et 18 (intrigue n° 1) présentent toutes des
~~personnages se croisant et Elizabeth avec Maggie la requête de Carter, qui lui conseille de s'en aller~~
~~à l'hôpital et de l'écouter. Intrigue n° 4 : dynamisme narratif.~~

17. Maître Resnick déclare qu'Elizabeth a opéré son client bien trop rapidement car elle était pressée de se rendre à un rendez-vous personnel. *Intrigue n° 2 : adversaire.*

18. Maggie maintient avoir agi dans son bon droit. Abby dit à sa mère qu'elle a besoin de points de suture. *Intrigue n° 1 : adversaire.*

19. Des policiers demandent à Kynesha de leur révéler l'identité de l'assassin de Peter pour qu'ils puissent l'arrêter. Kynesha refuse de parler. *Intrigue n° 3 : adversaire.*

Don't Give Up (intrigue n° 5) qui Green finit un journal à la télévision, elle se rend compte que l'avocat de sa mère a été tué. Elizabeth répond que cela équivaut à cacher la vérité. Intrigue n° 2 : adversaire.

22. L'intrigue n° 2, qui correspond au début du dernier acte, Elizabeth est confrontée à la partie adverse. Elizabeth répond que cela équivaut à cacher la vérité. Intrigue n° 2 : adversaire.

23. Elizabeth est confrontée à la partie adverse. Elizabeth répond que cela équivaut à cacher la vérité. Intrigue n° 2 : adversaire.

24. La psychologue de l'hôpital dit à Abby qu'elle peut faire entrer sa mère dans son service si elle le souhaite, mais Abby n'accorde pas d'importance à ses propos. Elle s'en va. Intrigue n° 2 : dynamisme narratif.

25. Peter met Kynesha dans un taxi en lui faisant croire qu'elle est en danger. Intrigue n° 2 : confrontation.

26. L'avocat de la partie adverse affirme que l'accident est un accident de voiture. Intrigue n° 2 : confrontation.

27. Carter dit à Abby que sa mère n'est plus là. Intrigue n° 2 : confrontation.

28. Kynesha dit à Peter que des policiers sont venus chez elle. Intrigue n° 2 : confrontation.

29. Elizabeth explique à Peter que l'accident est un accident de voiture. Intrigue n° 2 : confrontation.

30. Abby se réveille au milieu de la nuit et tourne le robinet de la salle de bains afin de pouvoir pleurer sans réveiller son compagnon. Pour les gens, qui dansent sans cesse la même valse, les choses ne changent jamais. On revient donc à l'ancien équilibre. Pour Abby, la prise de conscience au sujet de sa mère et d'elle-même a été tragique. Le public prend soudain conscience que la vie n'est pas une histoire à la fin de laquelle les gens changent et s'épanouissent nécessairement. Et ceci est douloureux. C'est un très beau tissage de scènes.

TISSER LES SCÈNES – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 8

• **Liste de scènes** Faites la liste de toutes les scènes de votre histoire. Essayez de décrire chaque scène en une phrase.

• **Vingt-deux étapes** Assortissez d'un commentaire toutes les scènes qui correspondent à l'une des vingt-deux étapes. Si votre histoire possède plusieurs lignes d'intrigue, marquez après chaque scène le numéro de l'intrigue à laquelle elle correspond.

• **Mise en ordre des scènes** Étudiez l'ordre des scènes. Veillez à ce que la suite de scènes soit bien construite sur la structure, et non sur la chronologie.

1. Coupez les scènes inutiles.

2. Faites fusionner toutes les scènes que vous pouvez.

3. Ajoutez des scènes si vous constatez la présence de trous dans

le développement de l'histoire.

La meilleure façon de comprendre le tissage de scènes étant la pratique, nous aimerions changer notre schéma habituel de fin de chapitre en étudiant non pas un mais plusieurs exemples. Bien sûr, chaque tissage de scène est unique à son histoire. Mais justement, en observant chacun des exemples, pensez aux différents problèmes de tissage de scènes qui doivent être résolus par l'auteur en fonction de la particularité de l'histoire et de son genre.

TISSAGE DE SCÈNES DU RÉCIT POLICIER

L.A. CONFIDENTIAL

(roman de James Ellroy, scénario de Brian Helgeland et Curtis Hanson, 1997)

L.A. Confidential présente l'un des meilleurs tissages de scènes que l'on ait eu l'occasion de voir ces dernières années. C'est un immense entonnoir qui commence avec trois héros policiers dans le monde corrompu du Los Angeles Police Department. À mesure que l'histoire avance, les scénaristes tissent ces trois fils distincts ensemble de sorte qu'ils ne forment plus qu'une seule ligne narrative. Le dynamisme narratif s'appuie sur les trois héros, qui fonctionnent entre eux comme des adversaires tandis qu'ils recherchent le tueur, point de convergence de l'entonnoir.

Ces bases permettent aux scénaristes de comparer, *via* le montage alterné, les trois héros et leurs différentes approches de la justice et de l'élucidation du crime. Elles leur permettent également de créer un ensemble de rebondissements qui devient de plus en plus dense à mesure que l'entonnoir se resserre et que l'histoire se dirige vers son point de convergence.

Dans le tissage de scènes suivant, Bud White est désigné comme le héros n° 1, Jack Vincennes comme le héros n° 2, Ed Exley comme le héros n° 3, et le capitaine Smith comme le principal adversaire, bien qu'il ait l'apparence d'un allié.

Dans le troisième, *Sod Verdugens*, la créature en croix effraie les habitants de son dale. Plus l'histoire se rebat, Bog Angel se souvient à 950 para l'appropris affilme qu'il ne se rappelle que l'innocence de sa main de face, Mykoynt Cohopidrigeste le crime pour sonis à l'ofier. a été arrêté et la pègre a un vide à combler. Univers du récit.

Des L'offices du Budget White au ministère des libertés conditionnelle

capitaient, de frapper sa feuille. Héros n° 1.

[illegible]

5. Bud est en train d'acheter de l'alcool pour la fête de fin d'année du commissariat lorsqu'il rencontre Lynn Bracken, une jeune femme aux airs de Veronica Lake. *Héros n° 1 : désir.*

6. À l'extérieur, Bud passe à tabac Leland Meeks, un ancien flic devenu chauffeur pour Pierce Patchett. Une femme avec des bandages qui ressemble à Rita Hayworth lui dit qu'elle va bien. L'équipier de Bud, Dick Stensland, lui dit qu'il a déjà vu Meeks mais qu'il ne le connaît pas personnellement. *Héros n° 1 : adversaire, univers du récit, allié.*

7. Jack arrête l'acteur Matt Reynolds, ainsi qu'une fille, tandis que Sid photographie la scène pour le magazine *Hush-Hush*.

8. En recherchant du cannabis dans l'appartement de Matt, Jack découvre une carte sur laquelle est marqué « Fleur de Lis ». Sid rédige son article et paie Jack. *Héros n° 2 : rebondissement-révélation.*

9. Stensland explique à d'autres policiers que s'ils sont en retard, c'est parce que Bud a dû aider une demoiselle en détresse.

Les premiers casiers vident. Mais en la fin, il y a quand même 15 à 20 dollars de respectueuse moindremise hebdomadaire. Ed, le propriétaire du club, refuse de passer à tabac les Mexicains (scène 1). Dans cette scène, Ed, qui est entré dans le commissariat avec des Mexicains qui (scène 2) autres policiers un peu plus tôt dans la soirée. Ivres, les flics, menés par Stensland, passent les Mexicains à tabac, malgré les protestations d'Ed. Bud et Jack se joignent à eux. *Héros n° 1 et n° 2 : adversaire.*

12. Bud refuse de témoigner au sujet du rôle qu'ont joué ses collègues dans la bagarre. Il est suspendu de ses fonctions.

13. Ed accepte de témoigner et suggère au chef de coincer Stensland et Bud. Le chef promet Ed au poste de lieutenant. Ed lui explique comment pousser Jack à confirmer son témoignage. *Héros n° 3 : dynamisme narratif, monde de l'histoire.*

14. Le chef menace Jack de lui interdire de travailler pour la série. Jack finit par accepter de témoigner.

15. Avant de témoigner, Jack demande à Ed ce qu'il a obtenu en échange de son propre témoignage. Il lui conseille vivement de toujours soutenir ses collègues, en particulier Bud. *Héros n° 2 et n° 3 : adversaire.*

D6. Les capitônes tendent à l'air. Un pontage fragmenté en trois ligamés seules rejointage d'ultimé. Bideionuspacialegumôl gobemist l'omqui d'atantiâ un lopitoile.; H'endensaire d'aché tue un certain 17m d'ende gashommes Jolek déainvde uôlêide spiritmassassinés bolansu lempreôulien d'ekande bidevinsaireadversaires.

18. Le dealer de Cohen est abattu dans sa maison. *Plan de l'adversaire.*

19. Dans un hôtel isolé, le *Victory Motel*, Bud passe à tabac un gangster, à qui le capitaine dit qu'il est temps de quitter la ville. *Héros n° 1 : dynamisme narratif*.

20. En travaillant sur sa nouvelle mission, Jack remarque le signe de la fleur de lis sur des photographies pornographiques qui circulent dans la ville. *Héros n° 2 : rebondissement-révélation.*

21. Jack essaie en vain de trouver des informations sur une organisation qui se nommerait « Fleur de Lis ». Sid affirme

qu'il n'en a jamais entendu parler. *Héros n° 2 : dynamisme narratif.*

22. Stensland rend son arme et son badge, dit au revoir à ses collègues, et, en partant, donne un coup de pied dans un carton qui atterrit dans les jambes d'Ed.

23. Stensland dit à Bud qu'il a un rendez-vous galant confidentiel ce soir, mais qu'ils prendront un verre ensemble dans la semaine. *Héros n° 3 : adversaire.*

24s S'écule dans lent d'innuissaripto d'it d'ipréedupr dénloulude kéélpsooneeque Niusiours, maîtres
duquel lieurd'ies éq'hipriehelNBad (wéléh's 24#26) : C'éstendébulé d'entl'ffer entonnoir, les trois lignes
25m Indagant d'atit'ies c'enserd'bl'c'm' et d'élusv'f'ormep'it'a d'accad'reSh'ann k'esth'it'es: Hétoz
néBer d'és'les suspects.

26. Le capitaine décide de prendre l'enquête en main et fait d'Ed son second. Ils découvrent que

l'une des victimes n'est autre que Stensland. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation.*

28. Une femme éprouve des difficultés à identifier le corps de sa fille. Elle dit qu'elle a beaucoup changé. Bud s'aperçoit que la jeune fille morte n'est autre que Susan Lefferts, la fille qui ressemblait à Rita Hayworth dans la voiture. *Héros n° 1 : rebondissement-révélation.*

28. Le respectant un dît de pressentiment en qu'il se soit jeune, le mari pousse la contrée après qu'il eut pain de fuier de la dévotion de fuier) des conduire une visite primafrancha 29, le 30, au 24 888, soit de noue et les

[illegible]

31. Bud demande au propriétaire du magasin de vente d'alcool l'adresse de Susan. *Héros n° 1 : dynamisme narratif.*

32. Patchett dit à Bud que si le visage de la fille de la morgue était marqué, c'est parce qu'elle venait de se faire faire une opération de chirurgie esthétique afin de ressembler à Rita Hayworth. Susan faisait partie de son écurie de sosies de stars du cinéma, qui louaient leurs services. *Héros n° 1 : rebondissement-révélation.*

33. Bud demande à l'un des clients de Lynn, un conseiller municipal, de partir. Lynn explique l'accord qu'elle a passé avec Patchett. Bud demande à la revoir, puis revient sur ses propos. *Héros n° 1 : désir.*

34. Un boxeur noir, dont le frère est en prison, explique à Jack et Ed où ils peuvent trouver un homme qui conduit une voiture marron. *Héros n° 2 et 3 : rebondissement-révélation.*

35. Au moment où arrivent Jack et Ed, deux détectives se trouvent déjà devant la voiture marron. Lors de l'arrestation, Ed demande aux deux autres flics de ne pas tirer sur les trois hommes noirs.

36. Le capitaine dit à Ed que les cartouches trouvées à l'arrière de la voiture marron sont identiques à celles de la scène de crime. Au cours de l'interrogatoire, Ed utilise un système d'enregistrements sonores pour faire connaître à chacun des trois suspects les déclarations faites par les autres, et les faire ainsi parler. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation*

37. Ed réussit à faire dire à l'un des hommes qu'il a blessé une fille, et Bud le menace de le tuer s'il ne lui donne pas l'adresse. *Héros n° 1 et 3 : rebondissement-révélation.*

38. Bud entre dans la maison le premier et découvre une fille allongée sur un lit. Il tue un homme noir d'une balle dans la poitrine, puis lui met une arme dans les mains pour faire croire qu'il a tiré le premier. *Héros n° 1 : dynamisme narratif.*

39aE dédiée à Bichou qui lui propose pas qu'il s'échappe mais qu'il aigresse le Burd de pli digne qui lui racontait de
 bécasse pendant l'assaut d'oppression à propos des suspects d'ill (Néon 0399) sont réchappés. L'héros n°3
 est l'oppression. Est d'oppression vivant de la fusillade (scènes 40 et 41). Cette grande section de l'histoire
 40 chère regard la pousse à l'oppression d'un homme qui a un motif (scènes 42 et 43) suspects se fournissaient
 en drogue. Il demande à l'un des hommes du capitaine de l'aider. Héros n° 3 : rebondissement-
 révélation.

41. Une fusillade éclate. Ed est le seul survivant. *Héros n° 3 : dynamisme narratif.*

42. Le capitaine et les autres flics félicitent Ed et se mettent à le surnommer « Ed la Gâchette ».

43. Ed se voit remettre une médaille d'honneur.

44. Jack reçoit un accueil chaleureux lors de son retour sur le plateau de la série.

45. Lynn s'aperçoit que Bud est en train de l'observer de sa voiture.

46. Le crâne se fait formidables paisait l'adversaire. Paqchitn delasotordissas pour de mprjgndg Batchett. L'homme monte sa enes seiffel muliticipuande pto infuente quelle ville (sur les 46-49) dans un lit aux côtés de Lynn. Plan de l'adversaire.

47. Le conseiller municipal annonce qu'il votera le projet.

48. Patchett se rend à l'inauguration de l'autoroute de Santa Monica.

49. Patchett sourit en observant Lynn flirter avec un client au cours de l'une de ses réceptions.

50. Si Boile est étonné par le bon goût de la viande et du gras sans attache, nous avons d'un héros à
Mouton Méchant qui profite de l'absence de ses amis pour se faire une humeur des trois personnages perd ses
51. Les deux visages de la comédie de Lynn, qui le fait entrer. Ils s'embarquent sur le lit. Héros n° 1 :
d'un héros de légende (le héros) le bras droit musclé du capitaine, et il tombe amoureux de la
52. Si le héros n'a pas 50 dollars pour arrêter le procureur en pleins

phatsagelejeunée à l'autre Matt, Reynolds (scènes 59|51|53 et 55) la soirée. Matt demande à Jacks si son cadéjrt d'hoopnée à un soir d'afil sur de l'ingrediet et Jack propose uelle à Matt de lui donner le pèd dans (scènes 52|54 et 55) d'avoir une aventure avec le procureur. Héros n'è rédlisqisthe mères innocents au cours de l'affaire du Nite Owl (scènes 56 et 60).

53. Bud et Lynn vont au cinéma.

54. Jack se sent coupable et laisse le billet de 50 dollars que Sid lui a donné sur le bar.

Héros n° 2 : prise de conscience, décision morale.

55. Jack se rend au motel et découvre que Matt est déjà mort. *Héros n° 2 : rebondissement-révélation.*

56. La victime du viol dit à Ed qu'elle a menti au sujet des agissements des trois hommes. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation.*

57. Au lit, Lynn dit à Bud qu'elle compte retourner dans sa ville natale dans deux ans pour ouvrir un magasin de vêtements. Il lui dit qu'il s'est fait sa cicatrice en essayant de sauver sa mère, que son père a battue à mort. Bud voudrait arrêter de faire office de gros bras et travailler sur les affaires d'homicide. Il a le sentiment que quelque chose cloche dans l'affaire du Nite Owl.

Lynn lui dit qu'il est perspicace. *Héros n° 1 : spectre, désir (nouveau).*

~~58. Bud observe point, plait à Ed et Susan. Il se souvient que Susan a dit qu'elle avait pleuré la mort de Matt.~~
~~59. Bud découvre que Susan a dit qu'elle avait pleuré la mort de Matt.~~
58. Bud découvre que Susan a dit qu'elle avait pleuré la mort de Matt. Bud trouve qu'il y a quelque chose de louche et retrouve le cadavre de Meeks sous la maison. *Héros n° 1 : rebondissement-révélation.*

60. Ed est préoccupé par l'affaire du Nite Owl et découvre que Bud s'y est également intéressé ce matin. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation.*

61. Ed apprend de la mère de Susan que Bud a déjà effectué des fouilles sous la maison. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation.*

62. Ed remet le cadavre à la morgue et dit au personnel de n'en parler à personne.

~~63. Ed demande à Jack, Bud et Bud de lui dire la façon dont il a pu le tuer. C'est la seule façon dont il a pu le tuer.~~
~~64. Ed demande à Jack, Bud et Bud de lui dire la façon dont il a pu le tuer. C'est la seule façon dont il a pu le tuer.~~
63. Ed demande à Jack, Bud et Bud de lui dire la façon dont il a pu le tuer. C'est la seule façon dont il a pu le tuer. Bud lui explique qu'il a voulu devenir flic. Jack répond qu'il ne se souvient

plus des raisons qui l'ont poussé à vouloir devenir policier. Il accepte d'aider Ed sur l'affaire du Nite Owl si Ed lui-même accepte de l'aider à élucider le meurtre de Matt. *Héros n° 2 et 3 : spectre, désir, prise de conscience, décision morale.*

64. Le gangster Johnny Stompanato dit à Bud que Meeks a probablement essayé de s'enfuir avec un chargement de cocaïne qu'on lui avait confié. *Héros n° 1 : rebondissement-révélation.*

65. Jack et Ed aperçoivent Bud en train d'embrasser Lynn dans son appartement. *Héros n° 2 et 3 : rebondissement-révélation.*

66. Jack dit à Ed qu'il pense que toutes ces affaires ont un lien avec « Fleur de Lis ».

67. Ed tente d'interroger Stompanato. Il prend la véritable Lana Turner pour une prostituée sosie. *Héros n° 2 et 3 : rebondissement-révélation.*

68. Jack et Ed interrogent Patchett au sujet de Matt et lui demandent pourquoi Bud a une aventure avec Lynn. Mais Patchett ne répond rien.

69. Après le départ d'Ed et de Jack, Patchett appelle Sid. *Plan de l'adversaire.*

70. Le légiste dit à Jack que le corps est bien celui de Meeks. *Héros n° 2 : rebondissement-révélation.*

71. Jack demande à voir le dossier de Meeks quand il travaillait aux mœurs.

72. Lynn dit à Ed que si elle aime Bud, c'est parce qu'il est tout le contraire de lui, Ed, l'animal politique qui serait prêt à se foutre en l'air pour résoudre une affaire. Ed commence à l'embrasser. Elle se déplace pour que Sid puisse faire de bonnes photos d'eux au lit. *Héros n° 3 : désir.*

~~73. Bud Jack se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks. Il se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks.~~
~~74. Bud Jack se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks. Il se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks.~~
73. Bud Jack se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks. Il se souvient de la soirée où il a vu le corps de Meeks. Bud lui explique qu'il a voulu devenir flic. Jack répond qu'il ne se souvient plus des raisons qui l'ont poussé à vouloir devenir policier. Il accepte d'aider Ed sur l'affaire du Nite Owl si Ed lui-même accepte de l'aider à élucider le meurtre de Matt. *Héros n° 2 et 3 : spectre, désir, prise de conscience, décision morale.*

75. Le capitaine demande à Bud de l'accompagner au Victory Motel pour l'aider à tabasser l'homme qui a sans doute tué Jack.

76. Le légiste explique à Ed qu'il avait dit à Jack que le corps était bien celui de Meeks, l'ancien flic. *Héros n° 3 : rebondissement-révélation.*

77. Le capitaine interroge Sid à propos de Jack et de Patchett tandis que Bud le roue de coups. Quand Sid affirme qu'il a photographié Lynn en train de coucher avec un flic, Bud devient fou de rage, lui arrache les photos et s'en va. *Attaque du faux allié ; héros n° 1 :*

rebondissement-révélation.

78. Le capitaine achève Sid tandis que celui-ci le supplie en lui disant qu'ils forment, avec Patchett, une équipe. *Révélation pour le public.*

79d Ed Edle commandeant emploie de la troupe de dossier ôta le journal figurant la liste de per-sonnès acceptées par Mueller à l'espion (scrut 81) il était dans l'équipe qui mènera le reste de l'histoire.

80. Lynn dit à Bud qu'elle pensait l'aider en couchant avec Ed. Bud la frappe. *Héros n° 1 : adversaire.*

81. Ed apprend que Meeks et Stensland étaient sous les ordres du capitaine. Bud frappe Ed. Ed braque une arme sur Bud tué Meeks pour une affaire d'héroïne. Ed lui dit que les hommes de Dudley ont dû piéger les trois Noirs, et que d'une façon ou d'une autre, toutes ces affaires sont liées à Patchett.

Héros n° 3 : rebondissement-révélation. Héros n° 1 vs héros n° 3 : opposition.

82. Ed dit au procureur qu'il veut qu'une enquête soit menée sur le capitaine et Patchett. Le procureur refuse. Dans les toilettes, Bud lui rase la tête et le suspend au rebord de la fenêtre. Le procureur lui avoue alors que le capitaine et Patchett empochent une partie des rackets de Cohen, mais qu'il ne peut pas les poursuivre car ils sont en possession de photos compromettantes sur lesquelles il apparaît. *Adversaire ; héros n° 1 et 3 : rebondissement-révélation.*

83. Ed et Bud retrouvent Patchett mort à côté d'une fausse lettre de suicide. *Héros n° 1 et 3 : rebondissement-révélation.*

84. Ed demande à la police locale d'accompagner Lynn à la gare pour la protéger du capitaine.

85. Lynn dit à Ed qu'elle ne sait rien sur le capitaine.

86. Bud retrouve Sid mort dans ses bureaux. Il apprend qu'Ed lui a donné rendez-vous au *Victory Motel*. *Héros n° 1 : rebondissement-révélation.*

~~873. Quand Budu boudes eiméal plongent dans le même her Ed kostu wondéofromstion piégée Lénafitsinade
séclatère Buduets E detruine plusieurs hommes du~~

Le capitaine tire deux fois dans (sûreté n° 1) du plancher. Ed est touché. Deux hommes arrivent pour l'achever, quand Bud sort du plancher et les tue. Le capitaine tire deux fois sur Bud. Ed appelle le capitaine « Rollo Tomasi, le type qui s'en tire en toute impunité ». Bud donne un coup de couteau dans la jambe du capitaine. Le capitaine tire de nouveau sur Bud, mais Ed braque un fusil de chasse sur lui. Le capitaine promet à Ed qu'il le nommera chef des détectives s'il ne le tue pas. On entend des sirènes qui se rapprochent. Ed tire dans le dos du capitaine. *Héros n° 1 et 3 : rebondissement-révélation, confrontation finale ; héros n° 3 : prise de conscience, décision morale.*

88. Au cours de l'interrogatoire, Ed explique que le capitaine était derrière les meurtres de Susan, Patchett, Sid et Jack, et qu'il travaillait avec la pègre de Los Angeles. Le procureur dit au chef de la police qu'ils pourraient peut-être sauver la réputation du commissariat en transformant le capitaine en héros. Ed dit qu'il faudrait bien plus d'un héros pour que cela fonctionne. *Univers du récit.*

TISSAGE DE SCÈNES ET MONTAGE ALTERNÉ

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

(d'après une histoire originale de George Lucas, scénario de Leigh Brackett et Lawrence Kasdan, 1980)

L'Empire contre-attaque constitue un bon exemple de tissage de scènes en montage alterné. Pour comprendre pourquoi les scénaristes ont souhaité utiliser cette approche sur une partie si importante de l'intrigue (scènes 25-58), il faut étudier les nécessités structurelles de l'histoire. Tout d'abord, *L'Empire contre-attaque* est le deuxième épisode de la première trilogie qui commence avec *La Guerre des étoiles* et qui se termine avec *Le Retour du Jedi*. Le film est donc dépourvu de l'ouverture du premier épisode – le moment où le héros est présenté au public – et du dénouement du troisième épisode – le moment où tout converge vers la confrontation finale. La stratégie du montage alterné permet aux scénaristes d'utiliser l'histoire centrale pour agrandir au maximum le champ de la trilogie, qui s'étend alors à l'univers tout entier. Mais ils doivent néanmoins maintenir la ligne narrative. Et cette tâche n'est pas aisée puisqu'il s'agit de l'épisode central d'une trilogie, un épisode qui doit, malgré tout, tenir debout tout seul.

Le plus grand avantage du montage alterné, c'est qu'il permet de comparer le contenu des scènes grâce à la juxtaposition des personnages et des lignes d'action. Cet avantage n'est pas mis à profit ici. Mais le film tire parti d'autres avantages du montage alterné, ceux qui sont liés à l'*intrigue*. La technique du montage alterné permet ici d'accroître le suspense et d'ajouter davantage d'action.

Mais les raisons qui ont poussé les scénaristes à utiliser le montage alterné sont d'abord et avant tout liées au développement du héros, comme il se doit. Dans *L'Empire contre-attaque*, Luke doit s'entraîner de façon intensive à maîtriser la Force s'il souhaite devenir un chevalier Jedi et vaincre le diabolique Empire. Mais ceci pose un énorme problème aux scénaristes. La formation n'est qu'une étape structurelle parmi d'autres et ne fait même pas partie des vingt-deux déterminantes. Ainsi, si la longue séquence de formation avait été traitée dans un tissage de scènes linéaire – qui n'aurait suivi que

Luke –, l'intrigue se serait littéralement arrêtée. En alternant les scènes de formation de Luke (notées ici en italique) et les grandes scènes d'action de Han Solo, de la princesse Leia et de Chewbacca qui cherchent à échapper aux hommes de Dark Vador (soulignées), les scénaristes ont réussi à consacrer à la formation de Luke et au développement de son personnage le temps dont ils avaient besoin, sans pour autant ralentir l'intrigue.

1. Luke et Han patrouillent dans la planète de glaces qu'est Hoth. Un monstre des glaces fait tomber Luke de son tauntaun et le traîne dans la glace. *Problème.*

2. Han retourne dans la base des rebelles. Chewbacca répare le *Faucon Millenium*. *Alliés.*

3. Han demande une permission pour payer l'énorme dette qui le lie à Jabba le Hutt. Il dit au revoir à la princesse Leia. *Alliés.*

4. Leia et Han se disputent à propos des sentiments réels ou imaginés qu'ils éprouvent l'un pour l'autre.

5. C-3PO et R2-D2 annoncent que Luke est toujours absent. Han demande un rapport sur la situation. *Alliés.*

6. Malgré le rapport, qui annonce des niveaux de glaciation très élevés, Han s'obstine à aller chercher Luke.

7. Luke s'échappe de la tanière du monstre des glaces.

8. Dans la base des rebelles, C-3PO et R2-D2 s'inquiètent à propos de Luke.

9. Luke lutte pour survivre dans le froid littéralement glacial. Han le recherche. *Rencontre avec la mort.*

10. Leia accepte à contrecœur de fermer les portes de la base. Chewbacca et les droïdes s'inquiètent pour Han et Luke.

11. Obi-Wan Kenobi explique à Luke qu'il doit s'entraîner avec Yoda. Han arrive et sauve Luke. *Événement déclencheur.*

12. Dans de petits avions, quelques rebelles partent à la recherche de Luke et de Han et finissent par les trouver.

13. Luke remercie Han de lui avoir sauvé la vie. Han et Leia se relancent dans leurs conflits d'amoureux.

14. Le général rapporte que l'on vient de détecter un étrange signal émis par une nouvelle sonde. Han décide d'aller voir de quoi il s'agit.

15. Han et Chewbacca détruisent la sonde impériale. Le général décide de faire évacuer la planète. *Rebondissement-révélation.*

16. Dark Vador prend connaissance de ces nouveaux faits. Il ordonne l'invasion de la planète Hoth. *Adversaire.*

17. Han et Chewbacca réparent le *Faucon Millenium*. Luke leur dit au revoir.

18. Le général des rebelles apprend que les forces impériales

approchent. Il déploie un bouclier d'énergie pour se protéger.

19. Vador tue un amiral hésitant et ordonne une attaque au sol de Hoth. *Plan et attaque de l'adversaire.*

20. Les forces impériales attaquent la base rebelle. Luke et son équipe d'aviateurs se défendent. *Confrontation.*

21. Han et Chewbacca se disputent en réparant le *Faucon Millenium*. C-3PO dit au revoir à R2-D2, qui va accompagner Luke.

22. L'avion de Luke s'écrase. Luke réussit à échapper au quadripode impérial juste avant qu'il ne détruise son avion. *Confrontation.*

23. Han ordonne à Leia d'embarquer sur le dernier vaisseau de transport avant qu'il ne parte. Les forces impériales entrent dans la base.

24. Luke fait exploser un quadripode impérial tandis qu'un autre quadripode détruit le principal générateur d'énergie.

25. Han, Leia et C-3PO ne peuvent plus accéder au vaisseau de transport. Ils se dirigent en courant vers le *Faucon Millenium*.

26. Vador et les forces impériales pénètrent dans la base des rebelles. le *Faucon Millenium* décolle.

27. Luke et R2-D2 fuient Hoth. Luke apprend à R2-D2 qu'ils se dirigent vers Dagobah. *Désir.*

28. Poursuivi par des chasseurs TIE, Han essaie en vain d'activer l'hyperpropulsion. Il conduit le *Faucon Millenium* dans un champ d'astéroïdes.

29. Luke atterrit dans les terres désolées, stériles et marécageuses de Dagobah. *Plan.*

30. Vador ordonne à la flotte impériale de suivre le *Faucon Millenium* dans le champ d'astéroïdes.

31. C-3PO tente de réparer la fonction hyperpropulsion. Han et Leia continuent leurs querelles d'amoureux.

32. Yoda rencontre Luke mais dissimule sa véritable identité. Il promet de le mener à Yoda. *Allié.*

33. C-3PO découvre enfin le problème de la fonction hyperpropulsion. Han et Leia finissent par s'embrasser.

34. L'empereur annonce que Luke Skywalker est le nouvel homme à abattre. Vador jure qu'il réussira à faire passer Luke du « côté obscur ». *Plan de l'adversaire.*

35. Yoda révèle à Luke qu'il est le maître Jedi. Il s'inquiète à propos de l'impatience et du manque de motivations de Luke. *Rebondissement-révélation.*

36. Les chasseurs TIE recherchent le *Faucon Millenium* dans le champ d'astéroïdes.

37. Han, Leia et Chewbacca cherchent un endroit où se poser. Han évite de justesse un serpent géant. *Rebondissement-révélation,*

adversaire.

38. Luke s'entraîne avec Yoda dans les marécages. Luke quitte Yoda pour relever un étrange défi de la Force. Besoin, dynamisme narratif.

39. Luke entre dans une caverne et se bat contre le spectre de Dark Vador. Il réussit à couper la tête du spectre et aperçoit à la place son propre visage. Besoin, rebondissement-révélation.

40. Vador demande à des chasseurs de primes de rechercher le Faucon Millenium. L'amiral lui annonce qu'il vient de le retrouver.

41. Les chasseurs TIE poussent le Faucon Millenium hors du champ d'astéroïdes. Han conduit le Faucon Millenium droit vers le croiseur interstellaire.

42. L'amiral observe le Faucon Millenium se diriger vers le croiseur. Le responsable du radar perd le signal du Faucon Millenium sur son écran.

43. Luke continue sa formation. Il ne réussit pas à faire sortir le X-Wing du marécage. Yoda y parvient sans trop de difficulté. Apparente défaite.

44. Vador tue le nouvel amiral pour lui faire payer son erreur et le remplace par un autre.

45. Le Faucon Millenium se cache dans le vide-ordures du croiseur interstellaire. Han décide de faire des repérages dans la colonie minière de Lando Calrissian.

46. Luke a une vision de Han et Leia en danger dans une ville dans les nuages. Il veut les sauver. Rebondissement-révélation.

47. Han a du mal à atterrir dans la colonie de Lando. Leia s'inquiète à propos du passé trouble que Han partage avec Lando.

48. Lando accueille Han et les autres. Les deux hommes discutent de leur passé mouvementé. Un stormtrooper tire en cachette sur C-3PO. Faux allié.

49. Yoda et Kenobi supplient Luke de ne pas arrêter sa formation. Luke promet de revenir après avoir sauvé ses amis. Attaque par un allié.

50. Le Faucon Millenium est presque réparé. Leia s'inquiète de la disparition de C-3PO.

51. Chewbacca retrouve C-3PO dans une pile d'ordures. Lando flirte avec Leia.

52. Lando explique son plan à Han et Leia. Il amène le couple à Dark Vador.

53. Luke se dirige vers la colonie minière. Dynamisme narratif.

54. Dans une cellule de prison, Chewbacca répare C-3PO.

55. Vador promet de remettre le corps de Han au chasseur de primes. Lando se plaint des modifications qu'il a apportées à leur accord. Plan et attaque de l'adversaire.

56. Lando explique l'arrangement à Han et Leia. Han frappe Lando. Lando réplique qu'il a fait ce qu'il pouvait.

57. Vador inspecte une cellule de congélation à la carbonite conçue pour Luke. Il affirme qu'il la testera d'abord sur Han. *Plan de l'adversaire.*

58. *Luke se rapproche de la colonie.*

59. Vador se prépare à congeler Han. Leia dit à Han qu'elle l'aime. Han survit au processus de congélation. *Attaque de l'adversaire.*

60. Luke se bat contre des stormtroopers. Leia avertit Luke qu'il s'agit d'un piège. Luke explore un passage secret.

61. Luke retrouve Vador dans la salle de congélation. Ils se battent avec leurs sabres laser. *Confrontation.*

62. Les acolytes de Lando libèrent Leia, Chewbacca et C-3PO. Lando tente de s'expliquer. Tous se précipitent pour sauver Han.

63. Le chasseur de primes charge le corps de Han dans son vaisseau spatial et s'en va. Les rebelles se battent contre les soldats de l'Empire.

64. Luke et Vador poursuivent leur combat. Luke fuit la salle de congélation. L'air pressurisé l'aspire et le précipite dans un puits de ventilation. *Confrontation.*

65. Lando et les autres se dirigent vers le *Faucon Millenium*. Lando ordonne l'évacuation de la ville. Ils s'échappent à bord du *Faucon Millenium*.

66. Luke se bat contre Vador dans la galerie du puits d'aération. Vador révèle qu'il est le père de Luke. Luke rejette le « côté obscur » et tombe. *Confrontation finale et prise de conscience.*

67. Leia a le pressentiment que Luke a besoin d'aide. Chewbacca fait demi-tour et ils réussissent à sauver Luke. Des chasseurs TIE approchent.

68. L'amiral affirme qu'il a bien désactivé la fonction hyperpropulsion du *Faucon Millenium*. Vador se prépare à intercepter le *Faucon Millenium*.

69. Luke se demande pourquoi Kenobi ne lui a jamais parlé de son père. R2-D2 répare la fonction hyperpropulsion. le *Faucon Millenium* s'échappe.

70. Vador regarde le *Faucon Millenium* disparaître.

71. Lando et Chewbacca promettent de sauver Han de Jabba le Hutt. Luke, Leia et les droïdes les regardent partir. *Nouvel équilibre.*

TISSAGE DE SCÈNES DE LA COMÉDIE ROMANTIQUE

L'ARNACŒUR

(scénario de Laurent Zeitoun, Jeremy Doner, Yoann Gromb, 2010)

L'Arnacœur est un parfait exemple de comédie romantique, genre qui, quand il est bien exécuté, peut fonctionner de façon universelle. Le problème de la comédie romantique, c'est que c'est une sous-forme de l'histoire d'amour qui a été exploitée de si nombreuses fois qu'elle en est devenue prévisible et ennuyeuse.

Regardons de près le tissage de scènes que *L'Arnacœur* superpose aux temps forts narratifs du genre de la comédie romantique. Cela vous permettra de comprendre comment créer une comédie romantique transcendante qui soit à la fois une histoire d'amour amusante et satisfaisante sur le plan émotionnel et un film à la portée universelle.

Les scénaristes de *L'Arnacœur* se sont appuyés sur leur connaissance du genre, et notamment du fait que l'un des deux plus importants temps forts de la comédie romantique est l'arnaque. Par arnaque, nous entendons un plan qui inclut une supercherie. Cette arnaque, qui est généralement mais pas nécessairement perpétrée par l'homme pour gagner l'affection de la femme, est très divertissante, mais a aussi l'avantage de donner aux scénaristes de puissants avantages dans la construction toujours difficile de la comédie romantique.

Toute la prémisse et la structure narrative de *L'Arnacœur* sont basées sur cette étape qu'est l'arnaque. Le personnage principal, Alex, est un homme dont le métier est « d'arnaquer » les femmes. On le paie pour briser des couples en faisant en sorte que la femme tombe amoureuse de lui.

Cette stratégie narrative comporte trois grands avantages dans *L'Arnacœur* :

1. Elle étoffe l'intrigue car une arnaque, par définition, est une entreprise de trahison pourvue d'interconnexions.
2. Elle permet d'obtenir du conflit dans toute la partie de l'histoire

où l'arnaque est mise en œuvre, c'est-à-dire, dans ce cas précis, quasiment jusqu'à la toute fin de l'histoire.

3. Elle permet aux scénaristes de retarder la première danse et le premier baiser – temps forts déterminants de la comédie romantique – jusqu’à la fin de l’histoire, ou presque.

En comparant les événements de l'intrigue (colonne de gauche) et les temps forts de la comédie romantique (colonne de droite), vous comprendrez comment les scénaristes ont transcendé la forme de la comédie romantique pour créer quelque chose de vraiment magique et universel.

Consistentes'Avènesœur

exécute les temps forts de la comédie romantique

Scène 1 et son équipe mettent en place l'arnaque typique pour piéger une femme dont le petit **Temps fort** est à l'abandon. Les **héros** **fameux** **faiblesse**, **psychologues** et **amour** **laquies** et **adulte** **poème**. En d'autres termes, le héros ne sait pas comment aimer et cela blesse quelqu'un **à l'ère** se fait payer par le frère de la femme.

Voix enfreinte, nez baquet, dans un Équipe, des, règles, le Montage d' des différents artisans partit de
 hâner les principales les figures exemple caractéristique de ce que fait Alex pour gagner sa
 4e titre : L'Arnacœur

Mais ils s'agit également d'Alcega, amoué dans la fiente, l'atrise des upenles. Mais s'en pas à la faiblesse morale, parce qu'ils le méritent. Et il a un

6. Juliette est fâchée après son père. Elle refuse qu'il paie pour son mariage tant que son argent ne sera pas propre.

70 *Adenoralix neurops* *beisei* *her* *d* *u* *p* *h* *a* *r* *h* *e* *r* *e* *x* *J* *u* *l* *i* *e* *t* *t* *e*.

[illegible][illegible]

16. Juliette fait un chèque à Alex pour qu'il la laisse tranquille.

Sauvâter Elles fairbent Alour Belpigner ch'Adressel' Orests Mélanientrisa q'ropite la naqite pou Adse démanasser de l'uri. Sur le bathénis de ch'Éque et dit : « Allons-y. »

17 **en** **la** **12** que Juliette et Alex sont sur la route, l'équipe la suit en camionnette en écoutant la
Temps **fort** **G** **3** **0** **g** **é** **t** **a** **b** **i** **c** **h** **a** **e** **l** **e** **r** **e** **t** **t** **e** **d** **e** **J** **u** **l** **i** **e** **t** **t** **e** **.** faiblesse psychologique et morale. Montrer
18 **J** **u** **l** **i** **e** **t** **t** **e** **l** **e** **c** **t** **a** **e** **l** **e** **s** **e** **f** **a** **i** **t** **e** **s** **q** **u** **e** **d** **e** **a** **p** **r** **e** **n** **d** **r** **e** **c** **o** **s** **s** **e** **n** **t** **s** **i** **m** **a** **i** **n** **.** ».

Vous l'équipe sacre en finale. J'allais penser que la description de l'héritage pour nous était superficielle et rester dans la tradition. Mais elle est venue avec le film *Dirty Dancing* à prouver. C'est un « volcan en éruption ».

210 Hôlmet: Dans l'apprend, cette information que vers la fin du film. C'est beaucoup trop tard.
211 Quel des scénaristes ibntalge d'mniqué fort parce qu'il éé dntaie ? Ils voulaient que le
212 Adèle Juliette sembler parfait ensemble, le plus étonnant possible. La mère est morte et fait mine de
213 7:15 :

Temps fort n°4 amie héroïne Sophie court après l'être aimé. C'est la ligne de désir et le

58. Jonathan rajoute leurs images despetits portraits, le père de Juliette lui dit qu'elle n'a rien à Alexander par-dessus son spectaculaire, elle est l'ami de : à l'échec embarrassé par une

59. Au mariage, Jonathan dit à Juliette qu'il ne voit pas de problème à ce qu'elle ait des doutes, mais qu'il sait qu'elle est la femme de sa vie.

60. Le père de Juliette, un répétiteur dans le théâtre, dit : « Je vois si ça te plaît de plus grand que ne le dit Mélanie. Mais nous, nous ne pouvons pas dire de mensonges et de brèves à l'extérieur, donc nous sommes : qui se défont pendant que la vie est difficile et se défendent en la Vépoque où elle était à l'université, elle a suivi la tournée d'une rock star et a ainsi manqué de l'argent et a oublié son portefeuille. Il doit donc s'enfuir en courant.

62. En un moment où il se défont pendant que la vie est difficile et se défendent en la Vépoque où elle était à l'université, elle a suivi la tournée d'une rock star et a ainsi manqué de l'argent et a oublié son portefeuille. Il doit donc s'enfuir en courant.

63. En un moment où il se défont pendant que la vie est difficile et se défendent en la Vépoque où elle était à l'université, elle a suivi la tournée d'une rock star et a ainsi manqué de l'argent et a oublié son portefeuille. Il doit donc s'enfuir en courant.

64. En un moment où il se défont pendant que la vie est difficile et se défendent en la Vépoque où elle était à l'université, elle a suivi la tournée d'une rock star et a ainsi manqué de l'argent et a oublié son portefeuille. Il doit donc s'enfuir en courant.

65. Le père de Juliette dit aux voyous qu'Alex ne doit pas savoir que c'est en réalité à lui-même qu'il devait de l'argent.

66. Marc essaie de reprendre le job d'Alex en séduisant des femmes. Il se plante et demande à Mélanie de critiquer son travail.

Scène 44 :

Temps fort 12 : La confrontation doit se dérouler dans un lieu public où tout le monde est désorienté et chacun se trompe sur l'identité des autres.

Ce n'est pas le cas ici. L'arnaque se prolongeant jusqu'à la fin de l'histoire, les deux personnages principaux n'ont pas de scène de confrontation finale devant un groupe de témoins. Les scénaristes ont donc renversé ce temps fort. Dans la scène 44, la « confrontation » est en réalité le premier rendez-vous et la première danse du couple, qui copie le film préféré de l'être aimé, *Dirty Dancing*.

Par première danse d'une histoire d'amour, nous entendons le moment où les futurs amoureux dansent, soit physiquement soit verbalement, et où l'intimité entre eux atteint un nouveau palier. C'est l'amour exprimé par le biais de l'action.

Dans une comédie romantique, la première danse survient généralement au début de la section du milieu. C'est souvent la meilleure scène de l'histoire d'amour. Mais quand elle survient si tôt, son pouvoir est parfois diminué.

La première danse est le meilleur temps fort dans *L'Arnacœur*, et grâce à la structure unique du film qui le repousse à la fin de l'histoire, ce temps fort a un exceptionnel impact dramatique et émotionnel. Vous remarquerez également que le héros est toujours dans la logique de l'arnaque, qui atteint ainsi de nouveaux sommets.

Point clef : Retarder la première danse et le premier baiser jusqu'au plus fort du climax de l'histoire est une manœuvre brillante, manœuvre qui révèle par ailleurs la puissance que l'on peut obtenir en tordant les règles des temps forts du genre et en transcendant la forme.

Scène 60 :

Temps fort 13 : Au cours de la prise de conscience psychologique, chacun comprend qu'il est amoureux de l'autre et qu'il n'est pas enchaîné par son passé. À l'aéroport, Alex répète la séquence d'ouverture en voix off, mais cette fois-ci, c'est son cœur qui est brisé. Sa sœur lui dit : « C'est vrai ce que disait papa : dès que ça devient difficile, tu te défiles. »

C'est la prise de conscience psychologique d'Alex. Confronté à sa sœur, qui lui jette au visage sa faiblesse initiale, il répond : « Je me défile pas ! » Et il part en courant pour essayer de gagner le cœur de l'amour de sa vie avant qu'elle n'en épouse un autre.

C'est dans la scène 62 que Juliette a sa prise de conscience. Alors qu'elle remonte l'allée au bras de son père, son fiancé « parfait » l'attendant à quelques mètres à peine, elle a une étonnante prise de conscience quand son père lui chuchote qu'Alex a refusé l'argent qu'il devait lui donner.

Sa prise de conscience ? Je suis amoureuse d'Alex et il s'est sacrifié pour moi. Et elle s'enfuit donc pour être avec l'homme qu'elle aime vraiment. Ce temps fort fait écho à la fin d'une comédie romantique américaine classique, *New York-Miami*.

Scène 63 :

Temps fort 14 : Dans la prise de conscience morale, le héros / l'héroïne et l'être aimé doivent tous deux comprendre qu'ils ont été égoïstes et entreprendre une action morale. C'est le « double-retournement » au cours duquel chacun apprend de l'autre et évolue.

Dans l'idéal, chacun des deux personnages principaux devrait sacrifier pour l'autre le symbole le plus fort de son égoïsme.

Au cours de sa prise de conscience morale, Alex renonce à l'argent du père de Juliette et avoue à Juliette la vérité : il déteste toutes les choses qu'elle aime. Il ne sait pas s'il est assez bien pour elle – il ne possède ni jet privé ni appartement et dort dans son bureau – mais il a besoin de la voir tous les jours. Cette réplique fait écho à la fin de *Quand Harry rencontre Sally*.

La prise de conscience morale de Juliette ? Elle renonce (apparemment) à sa fortune et lui pardonne son arnaque en l'embrassant.

Ce moment représente une faiblesse mineure dans le script : elle n'a pas de mal à lui pardonner de lui avoir menti et d'avoir failli gâcher ce qu'elle pensait être son mariage avec l'homme idéal.

Scène 63 :

Temps fort 15 : L'histoire se termine sur un mariage.

Dans *L'Arnacœur* les deux personnages courent l'un vers l'autre et forment une communion, une sorte de mariage, avec leur premier baiser.

Point clef : Le premier baiser des deux personnages principaux se produit dans la dernière scène. Comme ils l'ont fait pour le temps fort de la première danse, les auteurs ont retardé ce baiser pour le placer littéralement à la fin du film. Ce premier baiser, qui est déjà un événement majeur, produit ainsi un impact émotionnel encore plus fort.

Construction des scènes et dialogues symphoniques

Les scènes sont le cadre de l'action. *Via* la description et les dialogues, on y transforme tous les éléments de la prémisse, de la structure, des personnages, du débat moral, de l'univers du récit, des symboles, de l'intrigue et du tissage des scènes en une histoire qui sera vécue par le public. C'est avec la construction des scènes que l'on rend l'histoire vivante.

Le mot « scène » désigne une action unique qui se déroule dans un lieu unique à un moment donné. Mais de quoi les scènes sont-elles composées ? Comment fonctionnent-elles ?

Une scène est une mini-histoire. Ce qui signifie qu'une bonne scène doit passer par six des sept étapes structurelles, l'exception étant la prise de conscience, que l'on réserve pour la fin de l'histoire. Dans la majorité des scènes, l'étape de la prise de conscience est donc généralement remplacée par autre chose : un rebondissement, une surprise ou une découverte.

CONSTRUIRE UNE SCÈNE

Quand vous construisez une scène, vous devez toujours vous fixer deux objectifs :

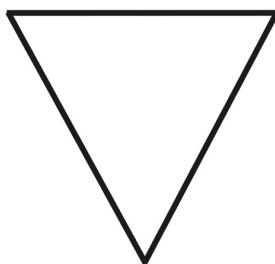
- Déterminer la place qu'elle occupe dans le développement général de l'histoire et la fonction qu'elle y remplit.
- En faire une mini-histoire.

Ces deux objectifs doivent nécessairement être atteints, l'arc du développement général du héros restant néanmoins prioritaire.

POINT CLEF : Pensez la scène comme un triangle pointant vers le bas.

Le début de la scène doit résumer l'ensemble de son contenu, puis la scène doit converger vers un point précis, le mot ou la phrase les plus importants étant prononcés en dernier :

Début : cadre général de la scène



Fin : mot ou phrase clef

Étudions maintenant les étapes par lesquelles vous devriez idéalement passer pour construire une scène. Posez-vous les questions suivantes :

1. *Position dans l'arc du personnage* : Quelle place cette scène occupe-t-elle dans le développement du personnage (également connu sous le nom d'arc du personnage) et quelle fonction y remplit-elle ?

2. *Problèmes* : Quels sont les problèmes qui doivent être résolus dans cette scène, ou quels sont les objectifs qui doivent y être accomplis ?

3. *Stratégie* : Quelle stratégie peut-on utiliser pour résoudre ces problèmes ?

4. *Désir* : Quel est le personnage dont le désir va mener cette scène (il peut s'agir du héros ou d'un autre personnage) ? Que désire-t-il ? Ce désir procurera à la scène sa colonne vertébrale.

5. *Aboutissement* : À quoi aboutit le désir de ce personnage ? En déterminant la fin à l'avance, vous construirez l'ensemble de la scène en étant sûr de bien vous diriger vers ce point.

L'aboutissement du désir coïncide également avec la pointe du triangle inversé, le moment où apparaît le mot ou la phrase qui compte le plus dans la scène. Cette combinaison d'accomplissement du désir et de mot ou phrase clefs produit un K.O qui pousse également le public vers la scène suivante.

6. *Adversaire* : Déterminez qui s'oppose au désir du héros et pourquoi les personnages se battent.

7. *Plan* : Le personnage pourvu du désir a un plan qui doit lui permettre d'atteindre son objectif. Dans le cadre d'une scène, les personnages peuvent utiliser deux types de plan : le plan direct ou le plan indirect.

Avec un plan direct, le personnage qui a un objectif définit ouvertement et directement ce qu'il souhaite obtenir. Avec un plan indirect, il prétend vouloir une chose alors qu'il souhaite en réalité autre chose. L'adversaire a l'une de ces deux réactions : il comprend la supercherie et manipule le héros, ou il se laisse berner et finit par donner au personnage exactement ce qu'il souhaitait obtenir.

Il existe une règle simple qui permet de déterminer quelle sorte de plan le personnage doit utiliser : le plan direct augmente l'intensité du conflit et sépare les personnages. Le plan indirect, dans un premier temps, diminue l'intensité du conflit et rassemble les personnages, mais il peut plus tard lui aussi accroître le conflit, au moment où est révélée la supercherie.

Notez bien que le terme « plan » fait ici référence à la façon dont le personnage tente d'atteindre son objectif *dans* la scène, et non dans l'ensemble de l'histoire.

8. *Conflit* : Construisez le conflit progressivement jusqu'à son aboutissement : la rupture ou l'apaisement.

9. *Rebondissement ou révélation* : De temps en temps, les personnages ou le public (voire les deux) sont surpris par ce qui se produit sous leurs yeux. Ou un personnage révèle quelque chose à un autre en aparté. Il s'agit d'une sorte de prise de conscience à l'échelle de la scène, mais elle n'est pas définitive et peut même se révéler

erronée.

Vous remarquerez que beaucoup d'écrivains, pensant ainsi rendre leur histoire plus « réaliste », font commencer leurs scènes très tôt et les développent lentement jusqu'au conflit principal. Cela ne rend pas les scènes plus réalistes ; cela les rend ennuyeuses.

POINT CLEF : Faites commencer vos scènes le plus tard possible, mais sans sauter aucune des étapes structurelles clefs dont vous avez besoin.

SCÈNES COMPLEXES OU SCÈNES À SOUS-TEXTE

On définit généralement la scène à sous-texte comme une scène dans laquelle les personnages ne disent pas ce qu'ils souhaitent réellement. Cette définition est peut-être vraie, mais elle ne vous dit pas comment écrire ce type de scène.

La première chose à comprendre concernant le sous-texte, c'est que la sagesse populaire se trompe : le sous-texte ne représente pas toujours le meilleur moyen d'écrire une scène. En général, les personnages à sous-texte ne disent pas ce qu'ils pensent ou souhaitent réellement parce qu'ils ont peur, parce que cela serait douloureux, ou parce qu'ils sont tout simplement gênés. Si vous voulez une scène avec un maximum de conflit, n'utilisez pas le sous-texte. Mais bien sûr, si le sous-texte est une technique adaptée à vos personnages et à leurs scènes, il ne faut absolument pas hésiter à vous en servir.

La scène à sous-texte s'appuie sur deux éléments structurels : le désir et le plan. Pour obtenir un maximum de sous-texte, on peut utiliser les techniques suivantes :

- Attribuez à *plusieurs* personnages de la scène un désir secret. Les différents désirs doivent être en conflit les uns avec les autres. Par exemple A est secrètement amoureux de B, qui est secrètement amoureux de C.

- Faites en sorte que tous les personnages ayant un désir secret utilisent un plan indirect pour parvenir à leurs fins. Ces personnages disent quelque chose, mais ils veulent en réalité autre chose. Ils peuvent essayer de berner les autres, mais ils peuvent également user d'un subterfuge qu'eux-mêmes trouvent grossier tout en espérant que l'artifice aura assez de charme pour leur permettre d'obtenir ce qu'ils souhaitent.

LES DIALOGUES

Un fois vos scènes construites, vous devez utiliser la description et les dialogues pour les écrire. L'art délicat de la description dépasse la portée d'un ouvrage sur la fiction. Ce qui n'est pas le cas des dialogues.

Les dialogues font partie des outils d'écriture les plus mal compris. Beaucoup d'écrivains se trompent sur la fonction qu'ils remplissent dans l'histoire : ils leur demandent de servir d'échafaudage au récit, de jouer le rôle de la structure narrative. Et il en résulte des dialogues qui paraissent artificiels, forcés et faux.

Mais la pire erreur sur les dialogues est l'extrême inverse : plutôt qu'en demander trop aux dialogues, penser qu'ils doivent ressembler à de vraies conversations.

POINT CLEF : *Les dialogues d'une histoire ne sont pas les conversations de la vie. Ils sont composés d'un langage hautement sélectif qui leur donne un air réaliste.*

POINT CLEF : *Les bons dialogues sont toujours plus intelligents, plus spirituels, plus métaphoriques et mieux argumentés que les conversations de la vie.*

Les répliques du personnage le moins intelligent et le moins éduqué ne peuvent descendre sous le seuil de l'intelligibilité. Et même quand un personnage a tort, il a tort de façon plus éloquente que dans la « vraie vie ».

À l'instar du symbole, le dialogue est une technique du petit. Ajouté au sommet de l'ensemble constitué par la structure, les personnages, le thème, l'univers du récit, les symboles, l'intrigue et le tissage des scènes, il est le plus subtil des outils narratifs. Mais il porte néanmoins en lui une énorme puissance.

Le dialogue est mieux compris lorsqu'on le compare à la musique. Tout comme la musique, le dialogue est une forme de communication qui se fonde sur les rythmes et les tons. Et tout comme la musique, le dialogue est de meilleure qualité lorsqu'il mêle un certain nombre de « pistes ». Le problème de la plupart des auteurs, c'est qu'ils n'écrivent

leurs dialogues que sur une seule piste, la « mélodie ». Leurs dialogues ne font qu'expliquer ce qui se produit dans l'histoire. Les dialogues sur piste unique sont la marque des écrivains médiocres.

Le bon dialogue n'est pas une mélodie, c'est une symphonie, qui se joue sur trois pistes majeures. Ces trois pistes sont le dialogue narratif, le dialogue moral et les mots ou phrases-clefs.

Piste 1 : Dialogue narratif – Mélodie

Le dialogue narratif, comme la mélodie dans le cadre de la musique, est l'histoire exprimée *via* la parole. Ce sont des mots qui parlent de ce que font les personnages. On a tendance à penser le dialogue comme l'opposé de l'action. « Les actions parlent plus fort que les mots », dit-on souvent. Mais la parole est une forme d'action. Le dialogue narratif est utilisé quand les personnages parlent de la ligne d'action principale. Et le dialogue peut, pendant de courtes périodes de temps, porter à lui seul l'histoire.

On écrit le dialogue narratif de la même façon que l'on construit une scène :

- Le personnage n° 1, qui est le personnage principal de la scène (mais pas nécessairement le héros de l'histoire), formule son désir. En tant qu'auteur, vous devez connaître l'aboutissement de ce désir, qui vous donnera la ligne (la colonne vertébrale) à laquelle s'accrocheront toutes les répliques de la scène.

- Le personnage n° 2 critique ce désir.

- Le personnage n° 1 réagit *via* des répliques qui se fondent sur un plan direct ou indirect.

- À mesure que la scène progresse, la conversation devient de plus en plus houleuse. Elle se termine sur des répliques qui expriment la colère ou l'apaisement.

Il existe une technique élaborée qui consiste à passer, dans une scène, de répliques sur l'action à des répliques portant sur l'être. En d'autres termes, on passe de répliques qui traitent de ce que les personnages font à des répliques qui traitent de ce que les personnages sont. Quand la scène atteint son point le plus brûlant, l'un des personnages dit : « Tu es... » Et il ajoute ce qu'il pense de l'autre personnage. Par exemple « Tu es un menteur » ou « Tu es minable », ou bien encore « Tu es un génie ».

Vous remarquerez que ce passage confère à la scène une profondeur immédiate, les personnages se mettant tout à coup à parler de la façon dont leurs actions définissent ce qu'ils sont profondément.

Le personnage qui définit l'autre n'a pas nécessairement raison. Mais son affirmation simple amène le lecteur ou spectateur à se faire une idée plus nette de ce qu'il pense lui-même des personnages à ce moment de l'histoire. Cette technique constitue une sorte de prise de conscience à l'échelle de la scène et requiert souvent des répliques qui ont trait aux valeurs des personnages (voir « Piste 2 : Dialogue moral »). Le passage de l'action à l'être est absent de la plupart des scènes ; on le retrouve en général uniquement dans les scènes clefs. Étudions maintenant un exemple tiré d'une scène du *Verdict*.

LE VERDICT

(roman de Barry C. Reed, 1980 ; scénario de David Mamet, 1982)

Dans cette scène, Mr Doneghy, le beau-frère de la victime, reproche à maître Frank Galvin d'avoir refusé un arrangement à l'amiable sans l'avoir consulté au préalable. Nous sommes à peu près au milieu de la scène :

INT. COULOIR DU TRIBUNAL – JOUR

DONEGHY

[...] Quatre ans... Ma femme a tellement chialé qu'elle en dort plus. Pour ce qu'on a fait à sa sœur.

GALVIN

Écoutez, je vous jure que je n'aurais... je n'aurais pas refusé leur offre si je ne pensais pas que je gagnerai l'affaire.

DONEGHY

Qu'est-ce que ça veut dire ce que vous pensez ? Je suis un travailleur moi et ce que je veux c'est sortir ma femme de cette ville. Nous vous avons engagé, nous vous donnons un pourcentage. Et qu'est-ce que j'apprends par l'autre côté ? Qu'on vous a offert deux cent mille dollars !

GALVIN

Je suis sûr de gagner. Je vais devant les jurés avec un dossier solide, j'ai... j'ai un célèbre docteur comme expert médical. Vous allez avoir quoi, cinq ou six fois ce que...

DONEGHY

Vous les grosses têtes, vous êtes bien tous les mêmes. Les docteurs, l'hôpital ou vous c'est toujours : « Vous voyez ce que je fais pour vous ? » Et ensuite quand le coup a loupé, alors c'est : « Mais nous avons fait du mieux que nous pouvions, nous sommes vraiment désolés. » Et les pauvres gens comme nous, nous vivons avec vos erreurs le reste de notre vie.

Piste 2 : Dialogue moral – Harmonie

Le dialogue moral traite des bonnes et des mauvaises actions, et aussi des valeurs, ou de ce qui fait la valeur de la vie. C'est l'équivalent de l'harmonie dans la musique, dans la mesure où il procure profondeur et texture à la ligne mélodique et où il élargit sa

portée. En d'autres termes, les répliques morales n'ont pas trait aux événements de l'histoire. Elles ont trait à l'attitude des personnages vis-à-vis de ces événements.

Voici comment doit se dérouler un dialogue moral :

- Le personnage n° 1 propose ou expose une action.
- Le personnage n° 2 s'oppose à cette action en expliquant qu'elle blessera autrui.
- Les personnages attaquent et se défendent, chacun argumentant en faveur de sa position.

Dans le dialogue moral, les personnages expriment inmanquablement leurs valeurs, leurs goûts et leurs préférences. N'oubliez pas que les valeurs d'un personnage sont en réalité l'expression d'une idée plus profonde sur ce que doit être la bonne façon de vivre. Le dialogue moral, à son stade le plus avancé, permet de comparer *via* le débat non seulement deux actions, mais aussi deux modes de vie.

Piste 3 : Mots, répliques, répétitions et sons clefs – Refrains, variations et leitmotive

Les mots, répliques, répétitions et sons clefs représentent la troisième piste du dialogue. Ce sont des mots qui ont le potentiel de porter en eux une signification particulière d'un point de vue symbolique ou thématique, un peu comme une symphonie utilisera ici et là certains instruments, tels que le triangle, pour mettre en valeur un moment particulier d'un morceau. Pour construire cette signification, vous devez faire en sorte que votre personnage prononce le ou les mots en question bien plus souvent que nécessaire. La répétition, en particulier lorsqu'elle est effectuée dans des contextes multiples, a un effet cumulatif sur le public.

Une répétition est une réplique qui apparaît plusieurs fois au cours de l'histoire. À chaque fois qu'elle est utilisée, elle prend une signification particulière jusqu'à devenir une sorte de slogan de l'histoire. La répétition sert avant tout à exprimer le thème. Parmi les répétitions classiques, on peut citer : « Rassemblez les suspects habituels », « Je ne me mouille pour personne » et « Il t'regarde gamine » (*Casablanca*) ; « Ce qu'on a ici, c'est un problème de communication » (*Luke la main froide*) ; « Que la Force soit avec toi » (*La Guerre des étoiles*) ; « Si tu le construis, il viendra » (*Jusqu'au bout du rêve*) ; et les deux grandes répétitions du *Parrain* : « Je vais lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser » et « C'est juste du business, ça n'a rien de personnel ».

On trouve un bon exemple d'utilisation de répétition dans *Butch Cassidy et le Kid*. Au moment où la réplique est prononcée pour la première fois, elle n'a pas de signification particulière. Butch et Sundance, qui viennent de dévaliser un train, aperçoivent un détachement d'hommes, au loin. « Qui c'est, ces types ? », demande Butch. Un peu plus tard, alors que le détachement se trouve plus près encore, Sundance répète la question, avec cette fois-ci une petite pointe de désespoir. À mesure que l'histoire progresse, il devient clair que la principale mission de Butch et Sundance consiste à déterminer l'identité de « ces types ». Car il ne s'agit pas des détachements habituels que les héros ont tant de facilité à semer. Ces hommes de loi, embauchés par des industriels de l'Est, sont des stars de l'Ouest américain que Butch, Sundance et le public ne rencontrent même pas. Mais si Butch et Sundance ne découvrent pas à temps qui sont ces types, ils mourront.

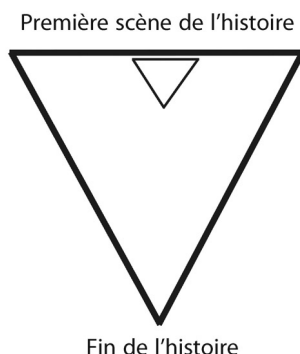
LES SCÈNES

Voyons maintenant comment certains types de scènes peuvent à la fois mettre en application et modifier les principes de base de la construction scénique et du dialogue symphonique.

L'ouverture

La scène d'ouverture établit les fondations de tous les personnages et de toutes les actions de l'histoire, et c'est probablement ce qui la rend si difficile à écrire. En tant que première scène du triangle inversé qu'est l'histoire dans son ensemble, elle doit constituer un cadre qui délimite le champ d'action du récit. La première scène parle généralement au public du sujet de l'histoire. Mais elle peut également constituer une mini-histoire à part entière dont les personnages et actions produisent de façon dramatique une ouverture des plus dynamiques.

C'est pour cette raison qu'il peut se révéler utile de penser la première scène comme un petit triangle inversé *dans* le grand triangle inversé qu'est l'histoire :



Comme elle procure le cadre qui définit l'histoire, la scène d'ouverture *suggère* également les grandes structures thématiques – d'identité et d'opposition – que l'auteur tissera sur l'ensemble de

l'histoire. Mais pour que la scène ne devienne pas théorique ou moralisatrice, ces grandes structures doivent toujours être ancrées dans des personnages bien spécifiques.

Pour comprendre comment fonctionnent les principes de la scène d'ouverture, il faut les voir mis en pratique, c'est pourquoi nous allons maintenant analyser les deux premières scènes de *Butch Cassidy et le Kid*.

BUTCH CASSIDY ET LE KID

(William Goldman, 1969)

Les deux premières scènes de *Butch Cassidy et le Kid* constituent l'une des plus grandes ouvertures de l'histoire du cinéma. La construction des scènes et les dialogues du scénariste William Goldman tendent non seulement à attirer l'attention du public de façon très plaisante, mais aussi à établir les bases des structures thématiques et des oppositions qui détermineront l'ensemble de l'histoire.

Scène 1 : Butch à la banque

Dans la première scène, un homme (dont le public ignore encore l'identité) observe attentivement une banque qui est en train de fermer pour la nuit.

- **Position dans l'arc du personnage** C'est la scène d'ouverture de l'histoire et le premier regard sur le personnage principal, Butch. C'est aussi l'étape 1 du cheminement du héros : un cambrioleur, dans l'Ouest sauvage, qui finira par mourir.

- **Problèmes**

1. Introduire l'univers du récit, notamment les hors-la-loi dans un Ouest sauvage sur le point de disparaître.

2. Introduire le personnage principal, qui fait partie d'une paire dans une histoire d'amitié.

3. Laissez entendre que le héros, comme l'Ouest lui-même, commence à se faire vieux, et est lui aussi sur le point de disparaître.

- **Stratégie**

1. Créer une expérience type de Butch et Sundance qui permettra d'introduire les structures thématiques clefs.

2. Présenter en une seule scène le *processus* essentiel de l'ensemble de l'histoire : tout un monde qui se referme.

3. Le faire de façon légère et amusante tout en laissant entendre qu'il existe un aspect et un avenir plus sombres.

4. Montrer un homme qui envisage de dévaliser une banque mais qui trouve que cette tâche était bien plus facile à réaliser dans « le bon

vieux temps ».

5. Tromper le spectateur en omettant de révéler l'identité de l'homme. En l'obligeant à prendre peu à peu conscience qu'il s'agit en réalité d'un cambrioleur qui fait des repérages, les scénaristes ont rendu la blague finale encore plus amusante et ont également présenté le héros comme un arnaqueur et un homme ayant beaucoup de bagout.

- **Désir** Butch veut faire des repérages pour dévaliser une banque.
- **Aboutissement** Il découvre que la sécurité de la banque est bien plus élaborée qu'il ne le pensait et que la banque est en train de fermer.
- **Adversaires** Le gardien et la banque elle-même.
- **Plan** Butch utilise une supercherie, prétendant s'intéresser à l'esthétisme du bâtiment.
- **Conflit** La banque, comme une chose vivante, se referme sur Butch.
- **Rebondissement ou révélation** L'homme qui observe la banque est en train de faire des repérages pour la dévaliser.
- **Débat moral et valeurs** L'esthétisme vs le pratique. Bien sûr, le comique vient de cette idée d'esthétisme appliquée à la banque, et qui plus est par un homme qui cherche à la dévaliser. Mais la fonction de cette opposition n'est pas uniquement comique. Il s'agit en réalité de l'opposition de valeurs centrale de l'histoire. L'univers du récit est un monde qui est en train de devenir de plus en plus pratique, mais Butch et Sundance sont, d'abord et avant tout, des hommes de style, amoureux d'un mode de vie qui tend à disparaître rapidement.
- **Mots et images clefs** Les barreaux qui s'abaissent, le compte à rebours qui se termine, la lumière qui décline, l'espace qui se resserre.

Les dialogues pointent vers la réplique centrale de la scène, la phrase et le mot clefs venant en dernier : « C'est un prix bien peu élevé pour une telle beauté. » Ce qu'il faut remarquer, c'est que cette réplique correspond au moment du dévoilement de l'identité du personnage principal : cet homme est un arnaqueur (un cambrioleur de banques) dont le mode d'action est la parole. La réplique a deux significations opposées. D'un côté, l'homme se moque de l'esthétisme de la banque ; il veut la dévaliser. De l'autre, cette réplique définit vraiment l'identité du personnage : c'est un homme de style, et c'est cette qualité qui le tuera.

Scène 2 : Sundance jouant au poker

Dans cette scène, un homme nommé Macon en accuse un autre

d'avoir triché aux cartes. Macon dit à l'homme de lui rendre son argent et de partir. Mais le tricheur se révèle être le célèbre Sundance Kid, et Macon manque de perdre la vie.

• **Position dans l'arc du personnage** Cette scène marque la position de départ de Sundance dans l'arc de son personnage, celui d'un cambrioleur qui finira par mourir. Elle tend également à apporter davantage de détails à la précédente présentation du personnage de Butch.

• **Problèmes**

1. Introduire le second personnage principal de cette histoire d'amitié et montrer en quoi il est différent du héros.

2. Montrer les deux amis en action ; et surtout, montrer qu'il s'agit d'une *équipe*.

• **Stratégie** Goldman a créé une deuxième scène prototype dont l'impact sur l'intrigue est nul. Son unique fonction est de définir clairement les personnages de façon très concise.

1. En contraste avec la première scène, la deuxième définit les personnages *via* le conflit et la crise, car la crise tend à clarifier immédiatement l'essence.

2. La deuxième scène définit d'abord et avant tout Sundance, mais aussi Butch, que l'on voit en train d'agir et que l'on peut comparer à son acolyte.

3. Cette scène présente les deux hommes en train de travailler en équipe, un peu comme des musiciens. Sundance crée le conflit ; Butch tente de l'apaiser. Sundance est un homme taciturne ; Butch, l'arnaqueur classique, a du bagout.

4. Pour créer une scène de crise, Goldman commence avec un temps fort d'intrigue de western classique, le poker, mais renverse les attentes préconstruites que cela implique pour le public. Il remplace la démonstration de force habituelle par la scène ridicule de l'homme défendant son honneur quand on le traite de tricheur. Et Goldman renverse encore la scène classique, en faisant passer son personnage du ridicule à une grandeur qui dépasse celle de tous les héros de western.

5. La stratégie clef de Goldman consiste à berner le public au sujet de l'identité de Sundance au moment même où Sundance est en train de berner son adversaire. Nous y reviendrons un peu plus loin.

• **Désir** Macon veut empocher tout l'argent de Sundance et le faire sortir du saloon en l'ayant dépouillé.

• **Aboutissement** Macon est humilié mais il comprend qu'il a fait le bon choix au moment où Sundance montre de quoi il est capable lorsqu'il a une arme entre les mains.

• **Adversaires** Sundance, puis Butch.

- **Plan** Macon n'utilise pas de supercherie. Il dit directement à Sundance que s'il refuse de partir, il le tuera.

- **Conflit** Macon et Sundance se disputent au sujet du jeu, et le conflit prend de telles proportions que les deux hommes sortent leurs armes, l'un d'entre eux devant mourir. Butch tente alors d'apaiser le conflit en négociant un accord, mais il échoue.

- **Rebondissement ou révélation** Goldman a entièrement construit cette scène autour des rebondissements. On remarquera qu'il dissimule des informations afin de pouvoir berner le public en même temps que Macon. En apparence, Sundance est au départ en position de faiblesse, une faiblesse qu'il exacerbe lui-même au moment où il maintient, comme un enfant, qu'il n'a pas triché. Et Sundance s'affaiblit encore un peu plus aux yeux du public quand Butch lui rappelle qu'il commence à se faire vieux, qu'il est sur le retour.

Ainsi, quand la roue tourne brutalement, Sundance fait forte impression sur le public. Les spectateurs comprennent qu'il s'agit d'un héros d'action à la façon dont il manie son arme à la fin de la scène. Mais la véritable preuve de sa grandeur est sa capacité à berner le public et sa volonté de faire comme s'il pouvait perdre. Sundance est vraiment très fort.

- **Débat moral et valeurs** Cette situation est un exemple extrême de culture guerrière : la démonstration de force publique, la compétition fondée sur les capacités physiques et le courage, l'importance du nom et de la réputation d'un homme. Butch ne se lancerait jamais dans ce genre de choses ; il est issu d'un milieu social plus aisé que celui de Sundance. Il souhaite juste que tout le monde reste en vie et continue son chemin.

- **Mots et images clefs** Le vieillissement, le temps qui se referme sur les personnages – mais pas encore complètement.

Les répliques de la démonstration de force sont très concises, parfois limitées à une phrase par personnage, ce qui tend à donner l'impression que ces combattants échangent les mots comme des coups. Mais le plus important, c'est que les dialogues sont hautement stylisés et spirituels, pourvus de la précision de rythme et de timing d'un numéro de *stand-up*. Même Sundance, l'homme d'action, se révèle être un maître de la concision verbale. Quand Macon lui demande : « Quel est le secret de ton succès ? », il lui répond tout simplement : « La prière. » La première réplique de Sundance se résume à deux mots, et son insolence pleine de style définit à la perfection le personnage.

Vous remarquerez que, dans la seconde section de la scène, on glisse vers un conflit opposant Sundance à Butch. Ces amis sont si proches qu'ils se disputent même quand ils doivent faire face à une

situation de danger de mort. Les répliques de Butch sont elles aussi concises et pleines de style, mais elles mettent également en valeur les qualités de diplomate de Butch, ainsi que l'un des thèmes majeurs de l'histoire : le vieillissement et les difficultés d'adaptation qui lui sont liées.

Le cœur de la scène joue sur l'absurdité de la solution que Butch et Sundance ont inventée ensemble pour se sortir de cette situation extrêmement dangereuse. Bien qu'il soit en apparence en position de faiblesse, Sundance dit : « S'il nous invite à rester, on partira. » Bizarrement, Butch rapporte cette proposition à Macon, mais il tente d'atténuer l'humiliation en demandant : « Qu'est-ce que vous diriez de nous demander de rester un peu dans les parages ? » et en ajoutant : « Vous n'êtes pas obligé de penser ce que vous dites, vous savez. » En plus de montrer au public, en modifiant avec beaucoup de style une situation typique du western, de quoi chacun d'entre eux est capable, Butch et Sundance lui révèlent qu'ils forment ensemble une grande *équipe*. Une grande équipe *comique*.

Après ce long préambule, Butch lance la réplique centrale : « Je ne peux pas t'aider, Sundance. » Vous remarquerez, là encore, que Goldman a placé le mot clef, « Sundance », à la fin de la réplique. Tout à coup, le statut des personnages bascule, le terrifiant Macon est terrifié, et le travail d'équipe comique de Butch et de Sundance touche à sa fin. Macon dit : « Rester un peu dans les parages, pourquoi pas ? », et Butch, toujours courtois et prévenant, réplique : « Merci bien, mais nous devons y aller. »

Cette scène s'achève sur un piège évident : Macon demande à Sundance s'il est vraiment aussi doué qu'on le dit et Sundance répond par une démonstration de ses remarquables compétences physiques, qui confirme par l'action ce que le public avait déjà deviné par les mots. Mais là encore, vous remarquerez que la réplique thématique clef de l'histoire vient en dernier, formant la pointe finale du triangle de cette scène d'ouverture et évoquant la pointe finale du film lui-même. Butch lance : « Qu'est-ce que je vous avais dit ? – sur le retour. » Ce commentaire incontestablement sarcastique est en porte-à-faux avec le numéro que vient d'exécuter Sundance et la ruse verbale qui a permis aux deux personnages de bernier Macon et le public. Ce n'est que plus tard, avec le recul, que le public comprendra que ces deux personnages sont bien sur le retour, mais qu'ils ne le savent pas, et que cette ignorance sera la cause de leur mort. Ces scènes sont vraiment brillamment écrites.

TECHNIQUE : LA PREMIÈRE PHRASE

La phrase d'ouverture reprend les principes de la scène

d'ouverture et les condense à l'extrême. C'est l'affirmation la plus générale de l'histoire et elle permet de cadrer le sujet du récit. Mais en même temps, elle doit avoir une certaine puissance dramatique, avoir un effet dynamique. Nous allons maintenant étudier trois exemples classiques de phrases d'ouverture. Nous avons ajouté à ces phrases d'ouverture quelques-unes des phrases qui les suivent afin de vous aider à mieux comprendre comment la phrase s'insère dans la stratégie générale de l'auteur relative à la scène et à l'ensemble de l'histoire.

ORGUEIL ET PRÉJUGÉS

(Jane Austen, 1813)

• **Position dans l'arc du personnage** Avant même l'héroïne, il y a l'univers du récit – un monde où les femmes cherchent à se marier.

• Problèmes

1. Jane Austen doit faire comprendre au lecteur qu'il s'agit d'une comédie.

2. Elle doit donner quelque indication sur l'univers du récit et sur ses règles de fonctionnement.

3. Elle doit faire savoir au public que l'histoire sera narrée du point de vue d'une femme.

• **Stratégie** Commencer par une phrase faussement sérieuse qui semble formuler un fait et un acte d'altruisme universels mais qui est en réalité une opinion sur un acte qui relève uniquement de l'intérêt personnel. Le contenu de la première phrase dit au lecteur que l'histoire traitera du mariage, de la façon dont les femmes et leurs familles recherchent de bons partis, et de la connexion essentielle, dans ce monde, entre le mariage et l'argent.

Après avoir présenté l'arène générale de l'histoire de façon comique dans la première phrase, l'auteur se centre sur la famille particulière qui mettra en application les principes de l'ouverture tout au long de l'histoire. Vous remarquerez que ces phrases d'ouverture ne présentent pas une once de superflu.

C'est une vérité universellement reconnue qu'un célibataire pourvu d'une belle fortune doit avoir envie de se marier, et, si peu que l'on sache de son sentiment à cet égard, lorsqu'il arrive dans une nouvelle résidence, cette idée est si bien fixée dans l'esprit de ses voisins qu'ils le considèrent sur-le-champ comme la propriété légitime de l'une ou l'autre de leurs filles.

– Savez-vous, mon cher ami, dit un jour Mrs Bennet à son mari, que Netherfield Park est enfin loué ?

Mr Bennet répondit qu'il l'ignorait.

– Eh bien, c'est chose faite. Je le tiens de Mrs Long qui sort d'ici.

Mr Bennet garda le silence.

– Vous n'avez donc pas envie de savoir qui s'y installe ! s'écria sa femme impatientée.

– Vous brûlez de me le dire et je ne vois aucun inconvénient à l'apprendre.

DAVID COPPERFIELD

(Charles Dickens, 1849-1850)

• **Position dans l'arc du personnage** Via l'utilisation du narrateur, l'auteur crée un héros qui se trouve à la fin de l'arc mais parle du tout début de cet arc. Le héros sera donc au début très jeune, mais aura une certaine sagesse.

• Problèmes

1. Quand on raconte l'histoire de la vie d'un homme, par où commence-t-on et par quoi finit-on ?
2. Comment expliquer au lecteur le *type* d'histoire que vous allez lui raconter ?

Stratégie Utiliser la narration à la première personne. Faire dire au narrateur, dans le titre du chapitre : « Je viens au monde. » Quatre petits mots. Mais munis d'une incroyable force. Ce titre de chapitre est en réalité la phrase d'ouverture du livre. Le narrateur plante le drapeau de sa propre vie. « Je suis important, et cela va être une grande histoire », nous dit-il. Ce narrateur nous indique également qu'il est sur le point de nous conter un récit d'apprentissage qui reprend la forme du mythe, en commençant par la naissance du héros. Il s'agit d'une histoire très ambitieuse.

Après cette phrase brève mais puissante, Dickens ajoute : « Serai-je le héros de ma propre histoire ou quelque autre y prendra-t-il cette place ? » Immédiatement, il fait comprendre au public que le héros pense en termes d'histoire (il s'agit d'ailleurs d'un écrivain) et cherche à accomplir pleinement le potentiel de sa vie. Il revient ensuite sur le moment précis de sa naissance, ce qui est extrêmement présomptueux. Mais s'il le fait, c'est que cet événement comporte un élément dramatique : le héros est né au moment où l'horloge sonnait les douze coups de minuit.

La stratégie d'ouverture de Dickens a une dernière conséquence : le lecteur se niche confortablement dans l'histoire. L'auteur lui dit : « Je vais t'emmener faire un long mais fascinant voyage. Alors assois-toi, détends-toi et laisse-moi te guider dans ce monde. Tu ne le regretteras pas. »

JE VIENS AU MONDE

Serai-je le héros de ma propre histoire ou quelque autre y prendra-t-il cette place ? C'est ce que ces pages vont apprendre au lecteur. Pour commencer par le commencement, je dirai donc que je suis né un vendredi, à minuit (du moins on me l'a dit, et je le crois). Et chose digne de remarque, l'horloge commença à sonner, et moi, je commençai à crier, au même instant.

Vu le jour et l'heure de ma naissance, la garde de ma mère et quelques commères du voisinage qui me portaient le plus vif intérêt longtemps avant que nous puissions faire mutuellement connaissance, déclarèrent : 1° que j'étais destiné à être malheureux dans cette vie ; 2° que j'aurais le privilège de voir des

fantômes et des esprits. Tout enfant de l'un ou de l'autre sexe assez malheureux pour naître un vendredi soir vers minuit possédait invariablement, disaient-elles, ce double don².

L'ATTRAPE-CŒURS

(J. D. Salinger, 1951)

• **Position dans l'arc du personnage** Dans un sanatorium, Holden Caulfield se souvient d'événements qui se sont produits l'année précédente. Il est donc assez proche de la fin de son développement, mais il lui manque la lumière finale qui viendra à lui lorsqu'il se sera remémoré l'histoire et qu'il l'aura racontée.

• Problèmes

1. Il doit déterminer à quel moment il doit commencer cette histoire qui le concerne et définir ce que cette histoire doit inclure.
2. Il veut expliquer au lecteur ce qu'il est vraiment *via* la *façon* dont il racontera sa propre histoire, et non pas seulement par ce qu'il dira de lui-même.
3. Il doit exprimer le thème et les valeurs de base qui guideront l'histoire et le personnage.

• Stratégie

1. Écrire à la première personne, et ainsi mettre le lecteur dans l'esprit du héros et lui dire qu'il s'agit d'un récit d'apprentissage. Mais comme le héros raconte l'histoire depuis un sanatorium et parle dans un langage de « mauvais garçon », le lecteur comprend que ce qu'il est sur le point de lire est en réalité tout le contraire du récit d'apprentissage classique.
2. Surprendre le lecteur en créant un narrateur qui se montre agressif vis-à-vis de lui. Avertir le lecteur, directement et sans ménagement, qu'il ne lira pas une histoire d'enfance douce et superficielle et que Holden ne lui « lèchera pas les bottes » pour gagner sa sympathie. La conséquence de tout cela, c'est que le narrateur se montrera violemment honnête. En d'autres termes, dire la vérité telle qu'il l'a vue est pour lui un impératif moral.
3. Faire une longue phrase décousue dont la forme exprimera la personnalité du héros et la nature de l'intrigue.
4. Faire immédiatement référence à *David Copperfield* et exprimer un certain mépris vis-à-vis de cette version déterminante du récit d'apprentissage du XIX^e siècle. Le public comprend ainsi que tout ce que le narrateur est sur le point de dire sera à l'opposé de *David Copperfield*. Au lieu d'une grande intrigue et d'un grand périple, on va lui présenter une petite intrigue, voire une anti-intrigue, et un petit périple. Cette allusion suggère également une ambition : l'auteur laisse entendre qu'il est sur le point

d'écrire un récit d'apprentissage pour le xx^e siècle qui sera tout aussi bon que les meilleurs récits d'apprentissage du xix^e siècle.

Mais le plus important c'est que le lecteur comprend que la valeur qui guidera le héros et qui dictera la narration de l'histoire sera la sincérité. Attendez-vous à des personnages vrais, des émotions vraies, et des transformations vraies, si tant est qu'il s'en produise.

Si vous avez réellement envie d'entendre cette histoire, la première chose que vous voudrez sans doute savoir c'est où je suis né, ce que fut mon enfance pourrie, et ce que faisaient mes parents et tout avant de m'avoir, enfin toute cette salade à la *David Copperfield*, mais à vous parler franchement, je ne me sens guère disposé à entrer dans tout ça. [...] Je vais seulement vous parler de ce truc idiot qui m'est arrivé au dernier Noël, juste avant que je tombe malade et qu'on m'envoie ici pour me retaper³.

Valeurs en conflit

Deux individus se donnant des coups de tête ne peuvent engendrer un grand drame. Pour qu'il y ait un grand drame, il faut que ces individus aient des valeurs et des idées qui entrent en conflit. Le conflit de valeurs et le débat moral relèvent tous deux du dialogue moral (piste 2). Dans le conflit de valeurs, les personnages se battent pour ce en quoi ils croient. Dans les dialogues de débat moral, les personnages se disputent au sujet de ce qui constitue une bonne ou une mauvaise action.

La plupart du temps, on fait en sorte que les valeurs entrent en conflit en arrière-plan du dialogue narratif (piste 1) car cela empêche la conversation de devenir trop ouvertement thématique. Mais si l'histoire s'élève au niveau du conflit entre deux modes de vie, une confrontation de valeurs orale, en tête à tête, devient nécessaire.

Lorsqu'on écrit un combat singulier de valeurs, l'important est de faire en sorte que le conflit prenne sa source dans une conduite spécifique au sujet de laquelle les personnages peuvent se quereller. Mais plutôt que de se disputer au sujet du caractère bon ou mauvais d'une action spécifique (débat moral), les personnages se querellent à propos du problème plus vaste de ce qui constitue un bon ou un mauvais mode de vie.

LA VIE EST BELLE

(nouvelle, The Greatest Gift, de Philip Van Doren Stern, scénario de Francis Goodrich, Albert Hackett et Frank Capra, 1946)

La Vie est belle est un excellent film, et ce du fait de ses capacités à présenter non seulement la texture d'une ville dans une grande richesse de détails, mais aussi les valeurs constitutives de deux modes de vie. La scène dans laquelle George et Potter se disputent au sujet de

l'avenir de la société de prêts à la construction constitue le plus important des débats du film. En lui permettant de présenter les valeurs, et, par conséquent, la logique du système sur lequel il s'appuie, les scénaristes ont fait de Potter un excellent adversaire. Car les valeurs de Potter sont en opposition directe avec celles de George.

Comme ce film est une *fantasy* sociale, il n'est pas uniquement question ici d'un débat entre deux personnes qui se disputent à propos de problèmes personnels. Ce qui est en jeu, c'est la façon dont toute une société devrait vivre. Ce dialogue est donc également politique. Nous n'entendons pas par là qu'il s'agit d'idées politiques concernant un problème spécifique ; ces idées ne tarderaient pas à devenir obsolètes. Nous parlons de politique humaine, du rapport entre les populations et leurs leaders. Ce qui est particulièrement brillant ici, c'est le langage extrêmement émotionnel et personnel que les scénaristes ont donné à cette vision d'ensemble. Ils se sont centrés sur une action unique – la fermeture de la société de prêts – et ils l'ont personnalisée en l'associant à la mort du père du héros.

Vous remarquerez qu'à l'exception d'un court échange au milieu, la scène est exclusivement composée de deux monologues. Ces monologues sont assez longs et en rupture avec la sagesse populaire de Hollywood, qui requiert plutôt de courtes répliques et de rapides échanges du tac au tac. Mais chaque personnage a besoin de temps pour construire la défense de son mode de vie. Si les scénaristes n'avaient pas enraciné ce débat dans une dispute personnelle entre deux personnages qui se méprisent l'un l'autre, cette scène aurait pu constituer un essai de philosophie politique.

• **Position dans l'arc du personnage** Avec la mort de son père, George vient de vivre sa première déception vis-à-vis de son désir (parcourir le monde et bâtir des choses) et de se sacrifier pour la première fois pour sa famille et ses amis. Il est désormais sur le point de partir à l'université pour accomplir ses rêves.

• **Problème** Les scénaristes doivent construire un combat qui met en jeu les valeurs sur lesquelles la ville et l'Amérique elle-même doivent s'appuyer. Et ils doivent le faire sans paraître donneurs de leçons.

• **Stratégie**

1. Faire en sorte que le héros et le principal adversaire débattent de l'avenir d'une institution – la société de prêts à la construction – sur laquelle est fondé l'ensemble de la ville, ainsi que de l'homme qui a bâti cette institution, mais qui est désormais mort.

2. Faire converger l'ensemble du débat philosophique vers un mot, « riche », dans la dernière phrase du monologue du héros.

• **Désir** Potter veut faire fermer la société de prêts à la

construction.

- **Aboutissement** Il échoue, car George l'en empêche.
- **Adversaire** George.
- **Plan** Potter affirme de façon directe qu'il souhaite faire fermer la société, et George s'oppose à lui de façon directe.
- **Conflit** Le conflit s'intensifie quand Potter, dans ses propos, passe de l'institution au père de Potter.
- **Rebondissement ou révélation** Le jeune George est capable de tenir tête à l'homme qui intimide toute la ville.
- **Débat moral et valeurs** L'échange entre les deux hommes équivaut à un examen approfondi car il s'agit d'un exemple classique de valeurs en conflit. Vous remarquerez que ces deux monologues sont extrêmement bien construits. Ces hommes élaborent des arguments très précis qui représentent deux systèmes opposés d'un point de vue politique et philosophique.

Arguments et valeurs de Potter

1. Il existe une grande distinction entre les hommes d'affaires et les hommes de grands idéaux.

2. Dépourvus de bon sens, des idéaux peuvent ruiner toute une ville. Cet argument laisse entendre au public que la ville elle-même est le champ de bataille et que la question essentielle du film sera : quel style de vie fera de ce champ de bataille, de ce monde, un endroit plus agréable à vivre ?

3. Potter cite alors un exemple précis, celui d'Ernie Bishop, le sympathique chauffeur de taxi, déjà connu et apprécié du public. Le spectateur a bien vu qu'Ernie n'était pas du genre escroc, mais Potter prétend que s'il a obtenu un prêt pour construire sa maison, c'est uniquement parce qu'il est ami avec George.

4. Le résultat de ce type d'arrangement, selon Potter, c'est que les prolétaires épargnants deviennent des canailles aigries et désœuvrées. Cet argument dévoile le sinistre système de valeurs de Potter : l'Amérique est une société de classes et Potter se sent parfaitement à l'aise dans son rôle de dirigeant des gens de la classe inférieure. Avec cet argument, le dialogue va peut-être un peu trop loin : Potter devient non seulement le patriarche typique mais aussi le capitaliste maléfique.

5. Potter finit par attaquer les symboles mêmes de ce qu'est George : les rêves et les contacts personnels et conviviaux qui font de la petite ville un endroit où il fait bon vivre.

Arguments et valeurs de George

POINT CLEF : Pour renforcer les arguments de George, les

scénaristes les ont mis dans la bouche de son père, quelques scènes auparavant. À ce moment-là, George avait exprimé une vision des choses opposée à celle de son père. Cette stratégie tend à rendre l'éloquence de George, dans cette scène, à la fois plus crédible et plus poignante.

1. George démarre de façon brillante en concédant un point à Potter : son père n'était pas un homme d'affaires, et lui-même ne s'intéresse que peu à son entreprise qui ne rapporte pas grand-chose.

2. Il passe ensuite à un argument qui est avant tout en faveur de son père : celui-ci était un homme altruiste, bien que cette qualité n'ait pas permis à George et Harry de faire des études.

3. Puis il attaque Potter sur son propre terrain, les affaires. Il lui dit que son père a aidé des gens à sortir des bas quartiers de la ville, et que ces gens sont ainsi devenus de meilleurs citoyens et de meilleurs consommateurs, capables d'apporter quelque chose à la richesse et au bien-être de l'ensemble de la communauté.

4. Et il pousse l'argument encore plus loin en plaidant en faveur de l'héroïsme des faibles. Les gens que Potter traite de « canailles désœuvrées » sont ceux qui travaillent, qui paient et qui meurent le plus pour la communauté ; ils se donnent corps et âme. Et si la communauté doit être le lieu qui permet aux gens de s'épanouir, personne ne peut y être traité comme un membre d'une classe inférieure.

5. George termine sur le plus important de tous ses arguments, celui des droits inaliénables des êtres humains. Son père traitait chaque personne comme un être humain, comme une fin en soi, alors que Potter traite les gens comme du bétail, comme des animaux dépourvus d'âme que l'on peut mener là où l'on veut. En d'autres termes, Potter traite les êtres humains comme des moyens de parvenir à sa fin, à savoir gagner toujours plus d'argent.

POINT CLEF : Tout en présentant l'argument le plus général – les droits de l'homme ordinaire –, les scénaristes convergent vers un plan très personnel avec la réplique et le mot clefs qui viennent à la fin.

Si Potter fait tout cela, c'est, d'après George, parce qu'il est « un vieillard aigri et tordu ». Cette réplique joue un rôle déterminant dans le film non seulement parce qu'elle décrit Potter mais aussi parce que l'aigreur est l'une des caractéristiques les plus évidentes du personnage de George.

Puis vient la dernière réplique, l'aboutissement de la scène : « Eh bien, [mon père] est mort cent fois plus riche que vous ne le serez jamais ! » Le mot « riche » a deux significations différentes. La plus

évidente – qui possède beaucoup d’argent – qualifie Potter. Mais la plus profonde – qui donne et qui reçoit beaucoup des autres – définit George.

• **Mot clef** « Riche. »

INT. BUREAU DE BAILEY À LA SOCIÉTÉ DE PRÊTS – JOUR

POTTER

Peter Bailey n’avait aucunement le sens des affaires. C’est cela qui l’a conduit dans la tombe. Oh, je ne veux pas en dire du mal. Qu’il repose en paix car c’était un homme travailleur qui avait un idéal élevé, ainsi que l’on dit. Mais un idéal sans un atome de bon sens peut ruiner cette ville.

(Il attrape un papier qui se trouve sur le bureau.)

Considérons l’avance qui a été faite ici à Ernie Bishop. Vous le connaissez, un vaurien qui reste toute la journée dans son taxi sans penser et sans rien faire d’utile. J’ai appris dernièrement que la banque lui avait refusé toute avance. Alors il est venu ici et notre société lui construit à crédit une maison de plus de cinq mille dollars. Pourquoi ?

George est à la porte du bureau, tenant dans ses mains son manteau et ses dossiers, prêt à partir

GEORGE

J’ai étudié cette affaire, Mr Potter. Vous avez tous les papiers qui le concernent. Son salaire, son assurance. Et je vous garantis personnellement son honnêteté.

POTTER

(Sur un ton sarcastique)

C’est un de vos amis ?

GEORGE

Oui.

POTTER

Parfait. Vous voyez, si vous jouez aux boules avec un simple employé de la société, on vous bâtit une maison. Ah ah ah ! Mais où cela conduit-il ? À flatter une clientèle d’oisifs et de paresseux au lieu de favoriser une classe digne d’intérêt. Et tout cela uniquement par la faute de quelques dangereux rêveurs comme Peter Bailey qui leur bourrent la cervelle d’une quantité d’idées impossibles et grotesques. Ainsi je dis...

George pose son manteau et se rapproche du bureau, furieux de ce que Potter vient de dire à propos de son père.

GEORGE

Un petit instant. Je vous en prie écoutez, Mr Potter. Vous avez raison quand vous dites que mon père n’était pas un homme qui tenait à l’argent. Pourquoi a-t-il eu un jour l’idée de fonder cette société de prêts et construction ? Je ne saurais vous

le dire. Mais je ne tolérerai jamais que qui que ce soit élève un doute sur son honnêteté, parce que durant toute sa vie, parce que durant tout le temps où il a dirigé cette affaire avec l'oncle Billy, il s'est toujours refusé à songer à lui-même. N'est-ce pas, oncle Billy ? Il aurait voulu envoyer Harry à l'université, il n'a jamais pu économiser l'argent nécessaire. Mais il a tiré un certain nombre de ses concitoyens de vos taudis, Mr Potter. Alors vous avez tous l'habitude des affaires ici. Sont-ils de plus mauvais citoyens ? Et ne paient-ils pas régulièrement ? Vous disiez tout à l'heure... Vous disiez que ces malheureux devaient attendre avant de se faire bâtir une maison, avant de se loger dans un endroit digne d'un être humain. Permettez, mais attendre quoi ? Attendre que leurs enfants soient devenus des hommes et les aient quittés ? Savez-vous combien de temps il faut à un travailleur pour économiser cinq mille dollars ? Rappelez-vous, Mr Potter... rappelez-vous que tous ces vauriens dont vous parliez sont les plus nombreux à travailler, à dépenser leur argent dans notre communauté. Pensez-vous réellement que ces pauvres gens n'aient pas le droit de vivre dans des maisons qui aient au moins deux pièces ? Je sais que mon père avait une autre façon de voir. Pour mon père, c'étaient des hommes ! Pour vous qui ne voyez pas leur fierté, ce ne sont que des bêtes indignes d'intérêt. Eh bien, mon père est mort cent fois plus riche que vous ne le serez jamais !

L'OMBRE D'UN DOUTE

(histoire originale de Gordon McDonell, scénario de Thornton Wilder, Sally Benson et Alma Reville)

L'Ombre d'un doute est probablement l'un des meilleurs scénarios de thriller qui ait jamais été écrit. Le film conte l'histoire d'Oncle Charlie, un homme qui vient rendre visite à sa sœur dans une petite ville d'Amérique. Sa nièce, la jeune Charlie, lui voue d'abord une profonde admiration mais en vient peu à peu à croire qu'il pourrait être le *serial killer* que l'on surnomme « le Tueur des veuves joyeuses ».

Le script de Thornton Wilder est un modèle car il mêle les techniques du drame au genre thriller et parvient ainsi à transcender cette forme. On trouve une bonne illustration de cette approche dans la célèbre scène où Oncle Charlie se justifie de ses meurtres sur un plan moral. Un scénariste de rang inférieur aurait rendu l'assassin opaque, en aurait fait un monstre qui n'aurait pas eu besoin de justification du fait de sa nature fondamentalement monstrueuse. Mais l'histoire se serait alors limitée à être la chronique d'une machine tueuse.

Wilder a au contraire choisi de donner à l'assassin des arguments moraux détaillés et *compréhensibles*, ce qui tend à le rendre bien plus terrifiant encore. Oncle Charlie attaque le côté sombre de la vie américaine – la cupidité et le fait que la vaste majorité des gens n'aient pas réalisé le rêve américain – que la plupart des Américains eux-mêmes préfèrent mettre sous le tapis.

• **Position dans l'arc du personnage** L'adversaire ne possède pas son propre arc de personnage dans l'histoire. Mais cette scène se produit à un moment crucial du développement de l'héroïne. La jeune

Charlie se montrait déjà très suspicieuse vis-à-vis de l'oncle qu'elle avait un temps vénéré. Ce moment correspond au basculement de son ancienne attirance vers sa nouvelle répulsion pour l'adversaire. Et elle désespère de comprendre comment cela s'est produit.

- **Problème** Comment faire en sorte que l'adversaire laisse entendre les mobiles de ses meurtres sans qu'il les énonce ni les admette clairement ?

- **Stratégie** Mettre toute la famille autour de la table du dîner de sorte que la justification se fasse au sein de la famille et apparaisse comme une partie de la vie quotidienne et normale des Américains. Pousser la sœur d'Oncle Charlie, Mrs Newton, à demander à son frère de faire un discours à son club de femmes afin de lui fournir une bonne raison de pester contre les femmes âgées. Puis faire disparaître de façon horrible ce monde banal pour plonger dans la terreur.

- **Désir** Oncle Charlie veut justifier le dégoût qu'il éprouve pour les femmes, en particulier les femmes âgées, devant sa nièce, qu'il cherche également à effrayer.

- **Aboutissement** Il comprend qu'il est allé trop loin.

- **Adversaire** Sa nièce, la jeune Charlie.

- **Plan** Oncle Charlie utilise un plan indirect qui consiste à philosopher sur les femmes citadines en général, ce qui lui permet à la fois de préserver sa couverture et de faire le point avec la seule et unique personne de la tablée qui le comprend.

- **Conflit** En dépit de l'unique contre-attaque de la jeune Charlie, le conflit se construit surtout *via* l'escalade de haine envers les femmes qui ressort du discours d'Oncle Charlie.

- **Rebondissement ou révélation** Le brave Oncle Charlie pense que la plupart des femmes âgées ne valent pas mieux que des animaux à mener à l'abattoir.

- **Débat moral et valeurs** La précision des arguments moraux d'Oncle Charlie est tout simplement terrifiante. Il commence par qualifier les femmes âgées d'inutiles. Puis il les réduit à l'état de bêtes sensuelles qui dévorent l'argent. Il finit en expliquant qu'il est bien, d'un point de vue moral, de mettre un terme à la souffrance de ces animaux trop gras et trop vieux. Les valeurs qui sont en opposition ici sont l'utilité et l'humain vs l'argent, la sensualité, l'inutilité et les animaux.

- **Mots clefs** Argent, femmes, inutiles, cupides, animaux.

Si ce dialogue est si effrayant, c'est qu'il est à la fois trivial et atroce. On commence avec la vie des couples au quotidien pour arriver à l'idée selon laquelle la femme peut être comparée à un animal. Vous remarquerez que la réplique clef, la dernière, se présente sous la forme d'une question. Oncle Charlie ne va pas droit au but ; il

n'affirme pas que l'on devrait achever toutes les femmes d'un certain âge. Il demande à sa nièce ce qu'il conviendrait de faire, et, à cause de la puissance de la terrible logique de son argumentation, la jeune Charlie semble avoir bien du mal à parvenir à une autre conclusion que lui.

L'excellence de la construction de cette scène et de ses dialogues provient également du commentaire comique que Wilder a placé à la fin. La sœur aînée d'Oncle Charlie, Mrs Newton, n'a absolument pas conscience de ce que son frère est en réalité en train de dire. Elle ramène donc la scène à ses origines, le discours qu'Oncle Charlie devra prononcer devant le club de femmes, et le public comprend que c'est un peu comme si elle faisait entrer le loup dans la bergerie. D'ailleurs, la sœur aînée très maternelle d'Oncle Charlie a déjà choisi une gentille veuve pour son frère.

INT. SALLE À MANGER – NUIT

Oncle Charlie est maintenant en train de verser du vin dans les verres. Il agit méticuleusement et parle de façon détendue.

ONCLE CHARLIE

Quel genre de public est-ce ?

MRS NEWTON

Oh, des femmes comme moi-même. Occupées par leur intérieur la plupart du temps.

Oncle Charlie se met à parler et on a l'impression que ses paroles viennent du plus profond de sa rancœur.

ONCLE CHARLIE

Dans ce genre de petites villes les femmes sont actives. Dans les grandes cités c'est différent. Elles regorgent de femmes d'un certain âge et dont le mari est décédé. Des époux qui ont passé leur vie à amasser un capital mais qui se sont tués au travail. Et à leur mort, bien sûr, l'argent va à leurs femmes... à leurs veuves en larmes. Et que font ces veuves alors de cet argent durement gagné ? On les retrouve dans les salons des meilleurs hôtels en troupes inutiles. Mangeant leur fortune, la dévorant. Occupées à des parties de bridge allant tard dans la nuit... et puant le fric. Fières de montrer leurs bijoux à défaut d'autre chose. Horribles, fardées, fanées, grasses et cupides.

Il est soudainement coupé par la voix de la jeune Charlie, hors champ.

Il regarde dans sa direction comme si elle venait de le réveiller.

ONCLE CHARLIE

Crois-tu ? Crois-tu qu'elles soient encore humaines ? Ne sont-elles pas devenues des espèces de larves impotentes, hum ? Et que fait-on d'un animal qui est devenu trop vieux et impotent ?

(Il se calme soudainement.)

(Il rit.)

Oh, mais j'ai l'impression de faire déjà mon petit discours.

La jeune Charlie attrape précipitamment sa fourchette. Elle baisse les yeux. On entend Mrs Newton dire :

MRS NEWTON

Eh bien, pour l'amour du ciel, ne parle surtout pas des femmes en ces termes devant mon club. Tu te ferais lyncher vite fait ! Vraiment quelle idée !

(Elle le taquine.)

D'autant que cette charmante madame Potter sera là aussi. Elle m'a demandé de tes nouvelles, tu sais ?

Le monologue

Le monologue est une technique particulièrement utile à l'artisan qu'est l'auteur. Le dialogue permet à l'écrivain de tirer une vérité et une émotion de l'épreuve que constitue le conflit entre des personnages. Le monologue lui permet de tirer une vérité et une émotion d'un conflit qui est au sein même du personnage.

Un monologue est une mini-histoire qui se déroule dans l'esprit d'un personnage. C'est une autre forme de miniature, un résumé de ce qu'est le personnage, de son principal combat et du processus qu'il traverse au fil de l'histoire. Vous pouvez l'utiliser pour présenter en détail au public les profondeurs de l'esprit d'un personnage. Ou bien encore pour montrer l'intensité de la douleur qu'il ressent au fond de lui.

Pour écrire un bon monologue, il faut d'abord et avant tout raconter une histoire entière, ce qui signifie, comme toujours, passer par les sept étapes narratives et placer un mot ou une phrase clef à la fin.

LE VERDICT

David Mamet a utilisé un monologue pour conclure la scène de confrontation du *Verdict*. Comme ce monologue est inclus dans le plaidoyer que le héros présente devant un jury, Mamet n'a pas eu à

justifier son utilisation *via* un intermédiaire « réaliste », comme on le voit dans la plupart des films américains. Si ce monologue est extrêmement bien écrit, ce n'est pas parce qu'il raconte une histoire complète. C'est parce qu'il raconte *deux* histoires : le cheminement de la femme que le héros défend et le propre cheminement de la vie du héros.

- **Position dans l'arc du personnage** Frank a déjà eu sa prise de conscience. Nous sommes ici à l'étape finale de l'arc : en gagnant le procès, Frank prouve qu'il a bien eu une prise de conscience.

- **Problème** Comment résumer la plaidoirie en lui donnant un maximum d'impact dramatique ?

- **Stratégie** Élaborer la plaidoirie et la demande de jugement moral formulée auprès du jury en décrivant secrètement le développement personnel de Frank.

- **Désir** Frank veut convaincre le jury de rétablir la justice.

- **Aboutissement** Il s'aperçoit que chaque juré est un être humain qui souhaite que justice soit faite.

- **Adversaires** Tous les riches et les puissants qui nous écrasent et nous affaiblissent.

- **Plan** Son plan consiste à parler avec son cœur et à faire de la justice une affaire de sincérité.

- **Conflit** Ce monologue présente un homme qui lutte pour comprendre et faire ce qui est juste tout en demandant aux jurés d'agir de la même façon que lui.

- **Rebondissement ou révélation** Le spectateur constate que Frank ne parle pas simplement de l'affaire mais aussi de lui-même.

- **Débat moral et valeurs** L'argument moral de Frank en faveur de la justice est une véritable histoire en sept étapes. Il commence par les gens qui se sentent perdus, qui ont l'impression d'être des victimes impuissantes (faiblesse). Ces gens veulent bien agir (désir), et ce malgré les riches et les puissants qui les rabaissent sans cesse (opposition). Quand on prend conscience de son pouvoir (plan), quand on croit en soi (prise de conscience), il est possible de se comporter de façon juste (décision morale, confrontation finale, nouvel équilibre).

- **Mots clefs** Justice, croire.

GALVIN

Eh bien... vous savez il y a tellement de moments où nous sommes perdus. Nous disons : « Mon Dieu je t'en prie dis-nous ce qui est bien, dis-nous ce qui est vrai. » Et il n'y a pas de justice, les riches gagnent, les pauvres sont impuissants. Nous finissons par être fatigués d'entendre des mensonges. Et nous finissons par faire le mort. Nous sommes morts, nous arrivons à nous considérer... comme des victimes... et nous devenons des victimes. Nous devenons... nous devenons faibles. Nous doutons de nous, nous doutons de nos croyances. Nous doutons de nos institutions. Et nous doutons de la loi. Mais aujourd'hui vous êtes la loi. Vous êtes la loi. Pas un livre de droit, pas les magistrats, ni la statue de marbre de la

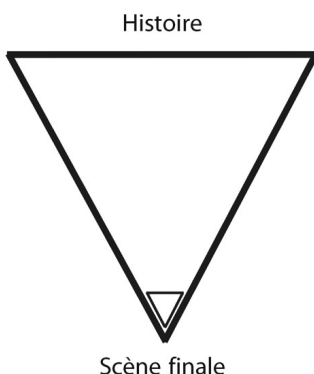
justice, ou le cérémonial de la cour. Ce ne sont que les symboles de notre désir d'être justes. Mais ils sont... ils sont en fait une prière. Je veux dire une fervente et peureuse prière. Dans ma religion on dit : « Agis comme si tu avais la foi, et alors la foi te sera accordée. » Si... si nous voulons avoir la foi dans la justice il nous suffit seulement de croire en nous-même et d'agir avec justice. Et je crois qu'il y a une justice dans nos cœurs.

Regardez ce film si vous voulez voir ce qu'un grand acteur est capable de faire avec un monologue magnifiquement écrit.

La fin

Tchekhov disait que les quatre-vingt-dix dernières secondes de la pièce étaient les plus importantes de toutes. Il est vrai que la scène finale est le point de convergence de l'ensemble de l'histoire. Parfois, cette scène comprend l'un des derniers rebondissements de l'intrigue sous la forme d'une prise de conscience. Mais en général, tout ce qui touche à l'intrigue a déjà été traité. Et la scène finale devient, comme la scène d'ouverture, une miniature de l'ensemble de l'histoire. L'auteur présente une dernière fois les structures thématiques, et le public prend conscience que ces personnages particuliers qui viennent de lui être présentés font partie d'un monde plus vaste. En bref, le public a une révélation thématique.

Pour écrire une grande fin, vous devez comprendre que la scène finale sera la pointe du triangle inversé qu'est l'histoire, et qu'elle sera elle-même un triangle inversé, le mot ou la phrase clef – de la scène et de l'histoire – venant en dernier :



La scène finale doit être l'ultime expression de l'effet entonnoir dont nous avons déjà parlé : à la fin, le mot ou la réplique clef crée une immense explosion dans l'esprit du public et continue d'y résonner bien après la conclusion de l'histoire.

Étudions maintenant quelques grandes scènes finales. Cela nous permettra de mieux comprendre comment le dialogue et la construction des scènes fonctionnent à ce moment déterminant de l'histoire.

LE SOLEIL SE LÈVE AUSSI

(Ernest Hemingway, 1926)

Cette histoire suit les pérégrinations d'un groupe d'amis qui voyagent à travers l'Europe, ainsi que celles d'un personnage particulier qui ne peut vivre avec la femme qu'il aime à cause d'une blessure de guerre qui l'a rendu impuissant. Comme il s'agit d'un grand amour impossible, les personnages sont aspirés dans un tourbillon vers un point où la vie n'est plus qu'une succession de mouvements vers la sensation. Ce sont des gens désœuvrés, conscients du piège dans lequel ils sont tombés, mais incapables de s'en sortir.

La scène finale est prototypique des actions des personnages. Après avoir dîné, Jake et Lady Brett Ashley repartent sur la route. Quelqu'un les conduit quelque part dans un taxi. Alors que la scène converge vers son dénouement, Brett prononce une réplique typique de son personnage : « Oh, Jake, nous aurions pu être si heureux ensemble. » Cette réplique mondaine, voire jetable, est aussi le symbole de toute l'histoire. Ce qui aurait pu être une grande tragédie romantique a été réduit à « un bon moment ».

Jake prononce alors à son tour une réplique typique de son personnage : « C'est toujours agréable à penser. » Maudit non seulement par sa blessure mais aussi par une sensibilité qui lui permet à la fois d'avoir des illusions, et d'en être conscient, Jake est damné pour l'éternité.

En bas, nous traversâmes la salle du rez-de-chaussée pour nous rendre dans la rue. Un garçon alla chercher un taxi. L'air était chaud et lumineux. En haut de la rue, il y avait une petite place avec des arbres et de l'herbe où les taxis stationnaient. Un taxi arriva avec le garçon sur le marchepied. Je lui donnai un pourboire et dis au chauffeur où nous voulions aller. Puis, je m'installai près de Brett. Le chauffeur démarra. Je me calai au fond de la voiture. Brett s'approcha de moi. Nous étions assis tout près l'un de l'autre. Je l'enlaçai et elle se blottit confortablement contre moi. L'air était brûlant et lumineux, et les maisons étaient d'un blanc cru. Nous tournâmes dans la Gran Via.

– Oh, Jake, dit Brett, nous aurions pu être si heureux ensemble !

Devant nous, un agent en kaki réglait la circulation du haut de son cheval. Il leva son bâton. Le taxi ralentit brusquement, pressant Brett contre moi.

– Eh oui ! dis-je. C'est toujours agréable à penser.

LES SEPT SAMOURAÏS

(Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto et Hideo Oguni, 1954)

Dans *Les Sept Samouraïs*, la maîtrise technique du scénariste atteint le stade du chef-d'œuvre. Le scénario de ce film fait partie des meilleurs jamais écrits, et il exécute magistralement et littéralement toutes les techniques présentées dans cet ouvrage. La scène finale laisse le public dévasté, et pourtant agréablement surpris qu'une telle grandeur soit possible en l'être humain.

Dans cette histoire, sept samouraïs se sont rassemblés autour de l'altruisme et de l'amour de leur art guerrier pour protéger des villageois de bandits maraudeurs. Katsushiro, un jeune apprenti samouraï, est tombé amoureux de Shino, une paysanne. Le combat est fini ; les samouraïs et les villageois ont gagné. Mais sur la colline, quatre des grands guerriers gisent dans leurs tombes. Et Shino a tourné le dos au jeune guerrier et a rejoint les autres fermiers pour planter ce qui constituera la prochaine récolte.

Aux côtés de Shichiroji, l'autre samouraï survivant, Kanbei, le chef des samouraïs, observe en témoin la peine de cœur de Katsushiro, les fermiers qui plantent la vie nouvelle, et les tombes de ses quatre camarades sur la colline. Et il a une illumination finale : bien que victorieux, les samouraïs ont perdu, et c'est tout leur mode de vie qui est en train de disparaître. Les profondes différences qui séparaient les gens, et qui avaient un temps disparu, sont de retour, et l'héroïsme des guerriers morts a été aussi bref qu'un souffle de vent.

Tirée de son contexte, cette scène pourrait passer pour une prise de conscience mal formulée. Mais pour bien des raisons, on ne peut la considérer de cette façon. Tout d'abord, elle est située après une bataille épique au cours de laquelle sept samouraïs ont vaincu quarante bandits dans le seul but de sauver quelques fermiers qui étaient pour eux des étrangers. Il s'agit donc d'un énorme rebondissement émotionnel. Par ailleurs, cette scène est un important dévoilement, et elle est située à la toute fin de l'histoire, un peu comme les retournements choquants qui marquent la fin de *Sixième Sens* et d'*Usual Suspects*. Enfin, c'est une révélation thématique par laquelle le héros entrevoit la mort de tout un monde social, un monde qui est, par bien des aspects, magnifique.

EXT. VILLAGE – JOUR

Kanbei baisse la tête et regarde par terre. Il fait quelques pas vers la caméra puis s'arrête et se retourne pour regarder les rizières. Puis il revient se placer à côté de Shichiroji.

KANBEI

C'est encore un combat perdu.

Shichiroji est surpris. Il regarde Kanbei d'un air interrogateur.

KANBEI

Ce sont les paysans les vrais vainqueurs. Pas nous.

Kanbei s'éloigne de la caméra et regarde en l'air ; Shichiroji fait de même. La caméra glisse le long de la pente de la colline funéraire, laissant derrière elle les deux samouraïs pour se fixer sur les quatre monticules de terre qui se détachent du ciel. La musique des samouraïs couvre celle des planteurs tandis que le vent souffle de la poussière sur les monticules de terre.

GATSBY LE MAGNIFIQUE

(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Gatsby le magnifique est à juste titre célèbre pour sa fin. Gatsby est mort. Nick a pris conscience de la vacuité de sa quête de succès dans la grande ville et a décidé de retourner dans le Midwest. Il pose un dernier regard sur cette riche enclave de la côte est.

La fin de Fitzgerald mérite une étude approfondie. Via Nick, il nous dit que les grandes villas sont fermées pour la saison. Il s'agit là d'un fait précis qui, dans l'histoire, signifie la fin de la fausse utopie des grandes et riches réceptions qui sont mortes avec Gatsby. Puis Fitzgerald fait un bond dans le temps tout en élargissant la portée de son histoire lorsque Nick imagine l'île telle qu'elle était au commencement de l'Amérique, un paradis vierge, tout en potentiel, « le sein vert et frais d'un monde nouveau » et « le dernier et le plus grand de tous les rêves humains ». Cela crée une triste comparaison avec l'île telle qu'elle est aujourd'hui, où les véritables désirs des véritables gens comme Gatsby, Daisy et Tom ont transformé les luxuriantes forêts en fausses idoles – les grandes maisons et les fêtes flamboyantes et vaines.

Depuis cette comparaison générale, Fitzgerald se recentre sur un point précis, une personne, Gatsby, de nouveau, dont le désir pointait, tel un laser, vers la lumière verte au bout de la jetée de Daisy. Gatsby est ce vain rêveur qui, comme un héros de mythe, ignore qu'il avait déjà tout ce qu'il lui fallait au début, dans les « champs obscurs » du Midwest qu'il a quittés.

Alors que Fitzgerald se rapproche de la pointe du triangle, de la fin de la scène et de l'histoire, il évoque le symbole de ce faux désir, la lumière verte. Contrairement à bien des histoires qui s'achèvent de façon artificielle sur l'accomplissement du désir du héros, *Gatsby le magnifique* se termine sur le désir jamais assouvi, l'effort qui redouble tandis que notre objectif humain s'éloigne dans l'espace. La dernière

phrase est une révélation thématique qui résume toute l'histoire : « C'est ainsi que nous avançons, barques luttant contre un courant qui nous rejette sans cesse vers le passé. »

La plupart des villas du bord de l'eau étaient déjà fermées et il n'y avait guère de lumières que celles, indécises et mouvantes, d'un ferry-boat de l'autre côté du Détroit. Et à mesure que montait la lune, les inutiles villas commencèrent à s'effacer si bien que, par degrés, j'eus l'impression d'être sur l'île antique qui avait fleuri jadis aux yeux des matelots hollandais – le sein vert et frais d'un monde nouveau, ses arbres disparus, les arbres qui avaient cédé la place au château de Gatsby, avaient un temps flatté de leurs murmures le dernier et le plus grand de tous les rêves humains ; pendant un instant fugitif et enchanté, l'homme retint sans doute son souffle en présence de ce continent, contraint à une contemplation esthétique qu'il ne comprenait ni ne désirait, face à face pour la dernière fois dans l'histoire avec une chose qui égalait sa faculté d'émerveillement.

Et, assis en cet endroit, réfléchissant au vieux monde inconnu, je songeai à l'émerveillement que dut éprouver Gatsby quand il identifia pour la première fois la lumière verte au bout de la jetée de Daisy. Il était venu de bien loin sur cette pelouse bleue, et son rêve devait lui paraître si proche qu'il ne pourrait manquer de le saisir avec sa main. Il ignorait qu'il était déjà derrière lui, quelque part dans cette vaste obscurité au-delà de la ville, où les champs obscurs de la république se déroulaient sous la nuit.

Gatsby croyait en la lumière verte, l'extatique avenir qui d'année en année recule devant nous. Il nous a échappé ? Qu'importe ! Demain nous courrons plus vite, nos bras s'étendront plus loin... Et un beau matin...

C'est ainsi que nous avançons, barques luttant contre un courant qui nous rejette sans cesse vers le passé⁴.

BUTCH CASSIDY ET LE KID

(William Goldman, 1969)

Si le film *Butch Cassidy et le Kid* présente l'une des meilleures ouvertures de l'histoire du cinéma, il possède également l'une des meilleures fins. Et par bien des aspects, on peut dire que la scène finale est le reflet des deux premières scènes.

• **Position dans l'arc du personnage** Ce qu'il y a de tragique chez ces deux personnages qui attirent immédiatement la sympathie, c'est qu'ils ne peuvent changer. Ils ne peuvent apprendre. Le monde nouveau arrive trop rapidement pour eux. Ils sont condamnés à mourir.

• **Problème** Comment créer une fin qui exprime les qualités essentielles des héros et présente les conséquences de leur incapacité à s'adapter ?

• **Stratégie** Comme dans la première scène, les personnages se trouvent dans un espace restreint qui se referme sur eux. Comme dans la deuxième scène, les personnages se trouvent face à une crise qui les définit : dans cette scène, par la façon dont ils affrontent la mort avec une confiance extrême – sûrs de pouvoir s'en sortir. Et Butch a déjà planifié leur prochain arrêt. Butch est toujours celui qui a les idées

tandis que Sundance reste celui qui doit les sortir des problèmes qui découlent des erreurs de Butch.

Là encore, Goldman met en valeur l'excellence de l'équipe au moment où Butch court pour aller chercher des munitions tandis que Sundance le couvre. Si Sundance s'était montré impressionnant lorsqu'il avait tiré sur l'arme de Macon pour la faire tomber, il est littéralement époustouflant lorsqu'il dégaine à une vitesse record pour abattre tous les policiers qui sont à sa portée. Mais ce qui fait que le public *adore* cette équipe, c'est son aspect comique. Les incessantes et amusantes querelles des deux personnages, présentes depuis le début avec Butch l'excité et Sundance le sceptique tranquille, montrent une fois de plus au public qu'il s'agit d'une paire parfaitement assortie.

Mais Goldman place ici un nouveau contraste qui exprime le thème principal et l'absence de transformation chez les personnages : ces deux hommes ne comprennent pas le monde nouveau qui est en train d'arriver. Goldman alterne leur querelle comique à propos de la dernière idée de Butch pour esquiver le futur – l'Australie – avec l'arrivée de ce qui semble être l'armée bolivienne dans son intégralité. Le contraste extrême entre ce que les héros savent et ce que le public sait souligne un fait dont les bases ont été établies dès le début de l'histoire : Butch et Sundance ne voient pas plus loin que le bout de leur petit monde personnel. Bien qu'ils soient très sympathiques, ils ne sont pas aussi intelligents qu'ils en ont l'air.

Ce contraste porte en lui une prise de conscience finale qui touche non les héros, mais le public : les surhommes eux-mêmes doivent mourir. Et c'est bien triste.

Là encore, la dernière réplique est la réplique clef de la scène et de l'histoire. Quand Butch demande à Sundance s'il a vu leur ennemi juré, Lefors, dans les parages et que Sundance lui répond non, Butch déclare : « Très bien. Pendant une minute, j'ai cru qu'on avait des ennuis. »

CHEFS-D'ŒUVRE DE CONSTRUCTION SCÉNIQUE

J'aimerais porter un dernier regard sur les techniques de dialogues et de construction scénique en étudiant deux grands films, *Casablanca* et *Le Parrain*. Ces films sont des chefs-d'œuvre de l'art de la narration, et leurs dialogues et la construction de leurs scènes sont brillants. Étant donné que, pour l'écriture des scènes, une grande partie de votre succès repose sur votre capacité à situer chaque scène dans l'arc de développement du personnage, je voudrais étudier des scènes tirées du début et de la fin de ces deux films.

CASABLANCA

(pièce, *Everybody Comes to Rick's*, de Murray Burnett et Joan Alison, scénario de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein et Howard Koch, 1942)

Première scène entre Rick et Louis

Dans cette scène, qui survient assez tôt dans le développement de l'histoire, Rick et le capitaine de police Louis Renault discutent gaiement avant l'arrivée du major Strasser et l'arrestation d'Ugarte.

• **Position dans l'arc du personnage** Il s'agit du premier temps du développement de la relation entre Rick et Louis, relation qui aboutira à leur rédemption mutuelle et à la formation d'un « couple » dans la dernière scène de l'histoire.

Cette scène permet de bien comprendre pourquoi on doit toujours commencer la construction d'une scène en déterminant sa place dans l'arc du personnage. Comme ce n'est pas la première scène du film, on a l'impression qu'il s'agit d'une étape parmi d'autres dans le flux du déroulement de l'histoire. Il faut connaître l'aboutissement de l'arc de Rick – devenir un combattant de la liberté et se lier d'amitié avec Louis – pour comprendre qu'il s'agit d'une étape d'ouverture qui joue un rôle déterminant dans l'arc.

• Problèmes

1. Montrer au public que Louis est aussi spirituel que Rick et qu'il peut devenir un ami idéal pour lui, à la fin de l'histoire.

2. Montrer que le besoin moral de Louis est tout aussi important que celui de Rick.

3. Apporter davantage d'informations sur le spectre de Rick, en particulier des informations qui révèlent que cet homme cynique et dur était autrefois non seulement bon, mais aussi héroïque.

• Stratégie

1. Faire interroger Rick par Louis, sous prétexte qu'il cherche à arrêter Laszlo et que cela fait partie de son travail, et faire en sorte que Rick lui révèle des informations sur son passé. C'est un excellent moyen d'introduire l'exposition du personnage principal sans paraître maladroit. Par ailleurs, l'insistance de Rick, qui prétend avoir été très bien payé pour cette mission, l'empêche de paraître trop sentimental ou trop idéaliste.

2. Faire parier Rick et Louis sur l'avenir de Laszlo. Cela donne aux deux hommes une ligne de désir commune et cela permet de présenter le caractère cynique et égoïste qu'ils partagent : tous deux transforment la quête d'un combattant de la liberté qui cherche à vaincre les nazis en un banal jeu d'argent.

3. Introduire des informations sur Laszlo et Ilsa afin que tous deux puissent arriver précédés de leur réputation.

4. Procurer davantage d'informations sur les relations de pouvoir complexes qui unissent Louis, le capitaine de police français, et le nazi, le major Strasser.

- **Désir** Louis souhaite apprendre davantage de choses sur le passé de Rick. Puis il cherche à convaincre Rick de ne pas aider Laszlo à s'échapper.

- **Aboutissement** Rick prétend qu'il ne s'intéresse au sort de Laszlo que dans la mesure où il peut lui rapporter de l'argent *via* le pari.

- **Adversaire** Rick est l'adversaire de Louis.

- **Plan** Louis pose à Rick des questions très claires concernant son passé et lui conseille de façon assez directe de ne pas trop se rapprocher de Laszlo.

- **Conflit** Rick et Louis ne sont pas d'accord sur le sort de Laszlo mais Rick désamorce le conflit en transformant ces différends en un pari.

- **Rebondissement ou révélation** Laszlo, le grand combattant de la liberté, personnage que nous n'avons pas encore rencontré, est arrivé en ville avec une femme remarquable. Par ailleurs, Rick, le cynique dur à cuire, a lui-même été un combattant de la liberté quelques années auparavant.

- **Débat moral et valeurs** Cet échange est plutôt un débat *immoral*. Pour leur pari, les deux hommes se demandent si Laszlo va réussir à s'échapper, et non pas s'il doit s'échapper. D'ailleurs, Rick maintient qu'il n'aidera pas Laszlo et qu'il n'a pas agi pour des raisons morales lorsqu'il a combattu pour le « bon » côté en Éthiopie et en Espagne. Rick dit également qu'il pense que Laszlo obtiendra un visa de sortie et laissera sa compagne à Casablanca.

L'opposition de valeurs est très claire dans cette scène : c'est l'argent et l'intérêt personnel vs la romance et le combat altruiste pour

le bien.

- **Mots clefs** Romantique, sentimental.

Les répliques des deux personnages sont dans cette scène très stylisées et spirituelles. Louis n'interroge pas simplement Rick sur le fantôme de son passé. Il lui demande : « Vous êtes-vous enfui avec l'argent de la quête ? Êtes-vous parti avec la femme du sénateur ? J'aime à penser que vous avez tué un homme. C'est mon côté romantique. » Rick ne lui répond pas simplement de se mêler de ses affaires. Il lui dit : « Je suis venu à Casablanca pour ses sources. » Et quand Louis lui rappelle que Casablanca se trouve au milieu d'un désert, Rick lui répond : « J'ai été mal informé. »

INT. BUREAU RICK'S CAFE AMERICAIN – NUIT

RICK

Alfred ! Depuis qu'il s'est échappé de leur camp de concentration, les nazis le recherchent dans l'Europe entière.

RENAULT

Aujourd'hui ils le tiennent.

RICK

Je vous parie vingt mille francs qu'ils l'auront pas.

RENAULT

Est-ce que votre offre est sérieuse ?

RICK

Je viens d'en perdre cent mille. Je tiens à me refaire.

RENAULT

Disons dix mille. Je ne suis qu'un pauvre fonctionnaire. [...] Il a beau être malin, il lui faut quand même un visa. Et même deux.

RICK

Pourquoi deux ?

RENAULT

Il voyage avec une femme.

RICK

Il la laissera sur place.

RENAULT

Je parie que non. Je l'ai vue. S'il ne l'a pas laissée à Marseille ni à Oran, je suis sûr qu'il ne la laissera pas à Casablanca.

RICK

Il n'est peut-être pas aussi romantique que vous le croyez. [...] Et qu'est-ce qui vous a donné l'impression que je pourrais peut-être aider cette personne à s'échapper ?

Scène finale avec Rick et Louis

La dernière scène de *Casablanca* est l'une des plus célèbres de l'histoire du cinéma. Rick a sacrifié son amour pour Ilsa et l'a volontairement éloignée de lui pour qu'elle puisse soutenir son mari, Victor Laszlo. Il doit alors affronter son ancien adversaire, qui est aussi son égal d'un point de vue stylistique.

• Position dans l'arc du personnage

1. Il s'agit de l'aboutissement du processus par lequel Rick s'engage et devient un patriote et un combattant de la liberté.

2. D'un point de vue structurel, cette scène est un double retournement, puisqu'elle est marquée par la transformation de deux personnages, Louis et Rick.

3. C'est aussi l'aboutissement de la relation de Rick avec Louis, les deux hommes finissant par former un « couple » d'amis.

• Problèmes

1. Comment donner à cette scène finale un puissant impact dramatique ?

2. Comment présenter la transformation de *deux* personnages de façon à la fois crédible et pas trop ennuyeuse ?

• Stratégie

1. Attendre la toute fin de l'histoire pour dévoiler au public la transformation de Louis et lui présenter la création de cette nouvelle équipe d'amis.

2. Utiliser le double retournement de sorte que Rick et son égal aient tous deux une prise de conscience, mais en insistant *sur le maintien de leur opportunisme pragmatique*. Ce qui rend cette scène grandiose, c'est le retour au pari, qui permet aux deux hommes de vivre une importante transformation morale tout en conservant leur aspect dur. On évite ainsi de tomber dans le sentimentalisme.

• **Désir** Louis souhaite rejoindre Rick dans son combat et débiter une relation amicale.

• **Aboutissement** Rick l'accueille chaleureusement.

• **Adversaires** Il semble pendant un temps que Rick et Louis puissent toujours être des adversaires, en particulier sur la question du pari et de la fuite de Rick. Mais Louis finit par apaiser le conflit.

• **Plan** Louis dissimule ses véritables intentions en faisant comme s'il pouvait toujours s'opposer à Rick sur la question de son visa de sortie ou du pari.

• **Conflit** Rick négocie avec Louis son visa de sortie et Louis

négoce avec Rick la somme qu'il lui doit. Mais Louis met un terme à ce marchandage *via* une décision qui fera naître une grande amitié.

- **Rebondissement ou révélation** Louis ne veut pas arrêter Rick ; il veut se joindre à lui. Mais cela coûtera à Rick les 10 000 francs qu'il vient de gagner.

- **Débat moral et valeurs** Les deux hommes acceptent l'idée qu'il est temps de devenir patriotes. Mais sans pour autant oublier les questions d'argent.

- **Mots clefs** Patriote, amitié.

La dernière scène converge vers un point précis de la scène et de l'histoire : l'amitié. Rick a perdu son grand amour, mais il finit l'histoire avec un excellent ami qui est son égal. La scène est conçue pour mener au grand rebondissement : la façon pleine de style qu'a Louis de se joindre à Rick dans son action morale. Le dialogue est plus vif et sophistiqué que tout autre. Mais ce qui le rend meilleur encore, c'est qu'il est impromptu.

La dernière chose à remarquer concernant ce dialogue, c'est qu'il est à la fois extrêmement spirituel et dense. Les scénaristes ont réussi à résumer d'énormes mouvements de l'histoire en quelques répliques, et l'impact sur le public est immense. Rick accomplit sa noble action. Il y a un échange de répliques, et Louis accomplit à son tour sa noble action en se débarrassant de l'eau de Vichy. Louis propose un arrangement pour la fuite de Rick. Trois courtes phrases. Rick ressort l'histoire du pari. Trois courtes phrases. Louis mêle la fuite au pari, une phrase. Rick comprend ce qui s'est passé. Et la dernière phrase dit l'amitié éternelle. Cette série d'associations produit un grand bouleversement à la toute fin de la scène finale du film. Les scénaristes avaient manifestement bien compris comment mettre en pratique la règle de Tchekhov concernant les quatre-vingt-dix dernières secondes de l'histoire.

EXT. AÉROPORT – NUIT

RENAULT

Ah, bravo mon cher, vous n'êtes pas seulement un sentimental mais aussi un patriote.

[...] Renault jette l'eau de Vichy dans la poubelle. Rick et Renault regardent l'avion décoller puis disparaître dans le brouillard. Ils s'en vont ensemble.

RENAULT

Vous feriez peut-être bien de quitter Casablanca pour quelque temps. Vous pourriez rallier De Gaulle à Brazzaville. Et qui sait, je vous donnerais peut-être

un coup de main.

RICK

Et un bon sauf-conduit. Quoi qu'il en soit, ça ne change rien à nos conventions. Nous avons parié dix mille francs, vous me les devez.

RENAULT

Et ces dix mille francs serviront à payer une partie de nos dépenses.

RICK

Nos dépenses ?

RENAULT

Uh-huh.

RICK

Ah ! Oui, je comprends. Vous voulez dire par là qu'une nouvelle vie commence pour nous deux.

LE PARRAIN

(Roman de Mario Puzo, scénario de Mario Puzo et Francis Ford Coppola, 1972)

Pour comprendre comment les scénaristes du *Parrain* ont construit les scènes et écrit les dialogues de ce grand film, nous devons commencer par une vision d'ensemble de l'histoire. Voici comment nous pourrions résumer de façon très concise la stratégie ou le processus narratif qu'ils ont cherché à mettre en œuvre dans le film :

1. Le passage de pouvoir d'un roi au suivant.
2. Trois fils, chacun pourvu de qualités différentes, tentant de devenir roi.
3. Une famille qui contre-attaque pour assurer sa survie et pour gagner.

Étudions maintenant quelques-unes des grandes structures thématiques que les scénaristes ont voulu suivre dans cette histoire. Viennent d'abord les identifications, c'est-à-dire les éléments de l'histoire que nous concevons normalement comme distincts les uns des autres, mais que les scénaristes ont voulu présenter comme identiques sur un niveau plus profond. Les trois plus importantes

sont :

- La famille mafieuse apparentée à une entreprise
- La famille mafieuse apparentée à une organisation militaire
- Le profane apparenté au sacré et le sacré apparenté au profane : « Dieu » apparenté au diable

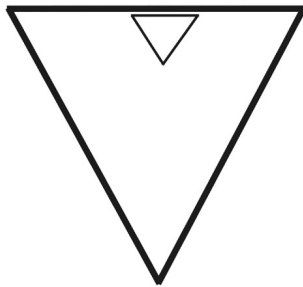
Nous devons ensuite nous concentrer sur les grandes structures d'opposition, les éléments clefs que les scénaristes ont voulu mettre en contraste et placer en conflit. Les grandes structures d'opposition sont :

- La famille vs la loi
- La famille et la vengeance vs la justice américaine
- L'Amérique des immigrants vs l'Amérique des WASP et l'élite américaine
- Les hommes vs les femmes

Si nous devons écrire les scènes de ce film, la *dernière* étape par laquelle nous passerions serait la clarification des valeurs et des symboles, ou des mots clefs, qui entrent en conflit tout au long de l'histoire. Ce n'est qu'en étudiant l'histoire dans son ensemble que l'on peut déterminer quels objets ou images y jouent un rôle central ou organique. On peut alors les faire ressortir *via* la répétition (piste 3). Dans *Le Parrain*, ces valeurs et symboles se divisent en deux groupes principaux : l'honneur, la famille, le business, les apparences et le crime vs la liberté, le pays, et l'action morale et légale.

Scène d'ouverture

Le scénariste lambda aurait fait commencer *Le Parrain* par une scène d'intrigue afin de conférer à cette grande histoire violente un départ sur les chapeaux de roue. Il aurait exclusivement composé la scène de dialogues narratifs (piste 1) pour donner un départ encore plus rapide à l'intrigue. Mais Mario Puzo et Francis Ford Coppola ne sont pas des scénaristes lambda. Guidés par le principe du triangle inversé de l'histoire et de la scène, ils ont créé une expérience type qui cadre l'ensemble de l'histoire tout en convergeant vers un point unique qui se trouve à la fin de la scène :



• **Position dans l'arc du personnage** Comme cette histoire suit la chute d'un roi et l'ascension de son successeur, la scène d'ouverture ne marque pas le point de départ du cheminement du nouveau roi (Michael). L'histoire commence avec le roi actuel (Don Corleone) et la première scène présente ses agissements, ainsi que ceux de son successeur.

• **Problèmes** Quand on écrit l'histoire d'un « roi » dans une démocratie, il y a beaucoup de problèmes à régler dans la scène d'ouverture :

1. Introduire le Parrain, et montrer ce que fait un Parrain.
2. Commencer à présenter le système de fonctionnement unique en son genre de la Mafia, dont la hiérarchie de pouvoir et les règles qui l'organisent.
3. Annoncer la portée épique de cette histoire de sorte que le spectateur prenne immédiatement conscience de l'un des principaux points thématiques : le monde de cette famille n'est pas un ghetto qu'il pourrait considérer avec mépris mais un monde qui symbolise la nation.
4. Présenter certaines des identifications et des oppositions que les scénaristes tisseront tout au long de l'histoire.

• **Stratégie**

1. Commencer par une expérience type du Parrain, qui agit comme un juge et exerce un pouvoir absolu sur son entourage.
2. Situer la scène essentielle du Parrain dans un monde plus vaste et plus complexe – un mariage – où tous les personnages qui font partie du système sont réunis et où l'élément central que constitue la famille est mis en valeur.

• **Désir** Bonasera veut que le Don tue les garçons qui ont battu sa fille. Dans ce monde, Bonasera est un personnage vraiment mineur. Mais il ne connaît absolument pas le système sur lequel repose la Mafia. Il est donc le spectateur. Les scénaristes l'ont utilisé pour mener la scène de sorte que le public apprenne en même temps que lui le

fonctionnement de ce système et comprenne ce que l'on *ressent* lorsqu'on entre dans ce monde. D'ailleurs, le nom complet de ce personnage, Amerigo Bonasera, pourrait être traduit par « Bonsoir, Amérique ».

- **Aboutissement** Bonasera est pris au piège par le Don.

- **Adversaire** Don Corleone.

- **Plan** Bonasera utilise un plan direct : il demande au Don d'assassiner les deux garçons, puis il lui demande combien il souhaite être payé. Cette approche directe aboutit à une réponse négative.

Désireux d'enrôler une autre personne dans son réseau, le Don utilise un plan indirect : il pousse Bonasera à culpabiliser pour la façon dont il s'est comporté avec lui dans le passé.

- **Conflit** Le Don, mécontent des diverses offenses que Bonasera lui aurait faites et continuerait de lui faire, refuse d'accéder à sa requête. Mais il faut noter que la construction du conflit est limitée dans cette scène, car le Don est tout-puissant et Bonasera n'est pas dupe.

- **Rebondissement ou révélation** Le Don et Bonasera trouvent un arrangement, mais le public comprend que Bonasera vient de conclure un pacte avec le diable.

- **Débat moral et valeurs** Bonasera demande au Don de tuer les deux garçons qui ont battu sa fille. Le Don réplique que ce ne serait pas juste. Puis il retourne intelligemment l'argument moral contre Bonasera, en expliquant qu'il lui aurait fait offense et manqué de respect.

- **Mots clefs** Respect, ami, justice, Parrain.

La scène d'ouverture du *Parrain* nous montre que les grands dialogues ne se contentent pas d'être mélodiques ; ils sont aussi symphoniques. Si la scène avait été composée uniquement de dialogues narratifs, elle aurait été deux fois plus courte et aurait perdu les neuf dixièmes de sa qualité. Mais les scénaristes ont écrit le dialogue sur trois pistes simultanées, et cette scène est un chef-d'œuvre.

La scène se termine sur Bonasera qui prononce le mot « Parrain » au moment même où il tombe dans le piège du pacte faustien. Elle débute sur ces propos, qui sont le cadre de l'histoire : « Je crois en l'Amérique. » Il s'agit là d'une valeur, et cette valeur dit au spectateur deux choses : il est sur le point de vivre une épopée, et cette histoire traitera des moyens de parvenir à la réussite.

La scène commence par un monologue prononcé dans un lieu qui est pratiquement dépourvu de détails. Avec son monologue, Bonasera ne se contente pas de raconter la triste histoire de sa fille ; ses propos regorgent de valeurs et de mots clefs tels que « liberté », « honneur »

et « justice ». Don Corleone répond en formulant une petite attaque morale, ce qui met Bonasera sur la défensive. Puis Don Corleone, agissant en Parrain-juge, rend sa sentence.

Il y a un rapide échange de répliques, les personnages étant en désaccord sur des sujets moraux, notamment sur la nature de la justice. Puis Bonasera, qui représente le spectateur, commet une erreur, car il ignore les règles de fonctionnement du système. Il ne sait pas de quelle façon on paie les gens ici.

Un rebondissement se produit alors, et c'est désormais le Don qui mène la scène. Il élabore des arguments moraux, débordants de valeurs telles que le respect, l'amitié et la loyauté, conçus pour faire de Bonasera son esclave. Le Don prétend vouloir simplement faire de Bonasera son ami, mais Bonasera comprend le véritable objectif du plan indirect du Don. Il baisse la tête et prononce le mot clef de la scène : « Parrain ». Ce mot est suivi par la dernière et la plus importante des répliques de la scène. Le Parrain dit : « Un jour, et ce jour ne viendra peut-être jamais, je vous demanderai de faire quelque chose pour moi. »

Cette réplique a la même forme que le pacte que le diable a conclu avec Faust. Le Parrain et le diable fusionnent. Le « sacré » équivalait au profane. Fin de la scène !

Étudions maintenant la scène d'ouverture du *Parrain* dans sa trame, avec ses trois fils – dialogue narratif, dialogue moral et de valeurs, et phrases et mots clefs – distincts, mais pointant tous vers l'œil du vortex. Nous verrons ainsi comment les techniques scéniques déterminantes de dialogues symphoniques et de vortex se mêlent pour créer l'une des meilleures scènes d'ouverture de l'histoire du cinéma.

INT. JOUR : BUREAU DU DON (ÉTÉ 1945)

Le logo de la Paramount est présenté de façon austère sur un fond noir. Il y a un moment de suspense puis ces mots simples en lettres blanches :

LE PARRAIN

Ces mots sont toujours affichés quand on entend : « J'ai confiance en l'Amérique. »

La phrase d'ouverture du dialogue relève de la piste 2, et

probablement de la piste 3. Les mots « J'ai confiance » renvoient à une valeur. Et le mot « Amérique » est probablement un mot clef, bien qu'on ne puisse l'affirmer avec certitude puisqu'il n'a pas encore été répété. Cependant, comme il s'agit du nom du pays, on a peu de chances de se tromper.

C'est sur cette réplique d'ouverture que les scénaristes plantent le drapeau de l'épopée. La définition classique de l'épopée, c'est que le destin d'une nation est déterminé par les actions d'un seul homme ou d'une seule famille. Les auteurs informent directement le public que cette histoire traitera de l'Amérique. Et qu'il s'agira d'une vision sombre de l'Amérique.

Tout à coup, on a sous les yeux en gros plan AMERIGO BONASERA, un homme d'une soixantaine d'années vêtu d'un costume noir qui semble en proie à une violente émotion.

BONASERA

L'Amérique, elle a fait ma fortune.

À mesure qu'il parle, le PLAN commence imperceptiblement à s'élargir.

BONASERA

J'ai élevé ma fille comme une véritable américaine.

Cette réplique, qui évoque une valeur, relève de la piste 2, mais aussi de la piste 3, dans la répétition de l'évocation de l'Amérique.

Je lui ai dit : tu es libre,

Là encore, pistes 2 et 3. La liberté est une valeur et, si le terme est répété, il devient un mot clef.

mais surtout tu ne dois jamais déshonorer ta famille.

Piste 2 : la valeur de ne jamais déshonorer sa famille. Et probablement mots clefs, pour « honneur » et « famille ». Honneur et famille sont les deux valeurs les plus importantes du genre qu'est l'histoire de gangsters, et dans ce film, elles sont introduites dès le

départ.

Elle avait un petit flirt,

Cette réplique marque le début de la piste 1, le dialogue narratif qui décrit ce qui est arrivé à la fille de Bonasera et pourquoi il est venu trouver le Don.

pas un Italien.

Retour à la piste 2, valeur.

Souvent, ils allaient au cinéma, elle sortait très tard, sans que je proteste. Il y a deux mois de ça, ils font un tour en voiture avec un ami de son flirt. Ils l'ont obligée à boire du whisky. Et alors, ils ont essayé d'abuser de ma fille. Elle a résisté ;

Ces répliques relèvent toutes du dialogue narratif.

elle a sauvé son honneur.

Retour à la piste 2, et répétition du mot clef, « honneur ».

Alors ils l'ont battue comme un animal. Quand je l'ai vue à l'hôpital, son nez était brisé, et sa mâchoire fracturée. Ça tenait avec du fil de fer. Elle n'arrivait même pas à pleurer tellement elle avait mal.

Il a désormais du mal à parler ; il sanglote.

BONASERA

[...] Alors, je suis allé à la police comme un vrai Américain.

Valeur, et répétition du mot clef, « Amérique ».

Ils ont fait un procès pour ces deux chiens. Le juge, il les condamne d'abord à trois ans de prison, et il leur accorde un sursis. Une peine avec sursis ! Ils sont repartis libres le jour même ! Je regardais la cour comme un pauvre idiot, et ces deux bandits, ils m'ont souri, à moi. Alors j'ai dit à ma femme : « Pour la justice, il faut aller voir Don Corleone. »

Cette dernière réplique est riche de sens. Elle introduit la valeur de justice, ainsi que les probables mots clefs que sont « justice » et « Parrain ». Elle introduit également l'opposition thématique fondamentale de l'histoire : la justice américaine légale vs la justice personnelle du Parrain.

BONASERA

[...] Qu'est-ce que vous voulez de moi ? Demandez moi tout, mais donnez moi ce que je vous demande !

DON CORLEONE

Qu'est-ce que vous demandez ?

BONASERA chuchote à l'oreille du DON.

Bonasera utilise un plan direct, et on comprend rapidement qu'il a demandé au Don d'assassiner les garçons. Comme c'est généralement le cas avec les plans directs, la réponse est non.

DON CORLEONE

Non. Ça je ne peux pas.

BONASERA

Je paierai tout ce que vous me demanderez.

Le PLAN est désormais large, et on peut voir le bureau de Don Corleone dans sa maison. Les stores sont fermés, la pièce est sombre avec des zones d'ombre. On voit BONASERA par-dessus l'épaule de DON CORLEONE. TOM HAGEN, assis près d'une petite table, examine des documents, et SONNY CORLEONE se lève impatientement pour aller rejoindre son père à la croisée tout en sirotant un verre de vin. On ENTEND de la musique, ainsi que les rires et voix de nombreuses personnes à l'extérieur.

Ce paragraphe introduit les personnages principaux dans la hiérarchie de pouvoir de cette famille mafieuse. La dernière phrase évoque l'univers plus vaste du récit, mais est en contraste direct avec Bonasera qui sanglote dans la pièce. Quelque chose ne va pas, mais

nous ne savons pas ce que c'est.

DON CORLEONE

On se connaît tous les deux depuis des années, mais c'est la première fois que vous venez me demander un conseil ou un coup de pouce. Je ne sais même plus à quand remonte la dernière tasse de café que je suis venu prendre chez vous... pourtant ma femme est la marraine de votre seul enfant.

Don Corleone passe immédiatement à l'attaque. Nous sommes sur la piste 2, le dialogue moral. L'attaque n'est pas violente, mais le Don veut faire comprendre à Bonasera qu'il ne s'est pas senti traité avec amitié et respect, deux valeurs qu'il mentionnera plus tard.

Le monologue qui suit est une dure attaque morale menée par Don Corleone contre Bonasera pour lui reprocher ses mauvaises valeurs et son mauvais comportement.

DON CORLEONE

Vous avez repoussé mon amitié.

Mot clef : « ami ».

[...] Vous aviez le paradis en Amérique.

Mot clef : « Amérique ».

[...] La police, les tribunaux pour vous protéger. Vous n'aviez pas besoin d'un ami.

Mot clef : « ami ».

Aujourd'hui, vous venez pleurer chez moi en disant : « Don Corleone, rendez-moi justice ! »

Mot clef : « justice », mais maintenant redéfinie comme une justice personnelle.

Est-ce que je vois un peu de respect ? Est-ce que je sens un peu d'amitié ? Est-ce

qu'il vous vient à l'idée de m'appeler Parrain ?

Mot clef : « respect », « amitié », « Parrain ».

Non, vous venez chez moi le jour où ma fille Connie se marie et vous offrez de me payer pour un meurtre.

Nous comprenons désormais à quoi correspondent les rires et les voix à l'extérieur. Cette scène, dans la cour de justice personnelle du Don, s'inscrit dans le moment communautaire plus vaste d'un mariage.

BONASERA

Ce que je demande, c'est la justice.

DON CORLEONE

Ce ne serait pas justice, votre fille est toujours vivante.

Ce rapide échange relève de la piste 2, un débat moral sur la nature de la véritable justice, de toute évidence proche de celle de l'Ancien Testament.

BONASERA

Je veux les voir souffrir autant qu'elle souffre. Combien faut-il payer ?

HAGEN et SONNY réagissent tous deux.

Ce commentaire général signifie en réalité qu'ils réagissent mal, car Bonasera vient de commettre une grosse erreur. Mais il ne le sait pas, et nous, les spectateurs, non plus. Bonasera demande un service et sait qu'il va devoir payer pour cela. Ce qu'il ignore, c'est que la monnaie de ce système n'est pas l'argent, mais les faveurs dues.

Comme nous sommes Bonasera, nous commettons la même erreur que lui. Et nous ressentons le même embarras quand nous comprenons que nous avons commis cette erreur. C'est là le puissant effet obtenu par l'explication émotionnelle, et non intellectuelle, des règles du système mafieux. Pénétrer l'antre du lion est tout simplement terrifiant.

DON CORLEONE

Bonasera, Bonasera. Qu'est-ce que je vous ai donc fait pour que vous me parliez avec aussi peu de respect ? vous seriez venu à moi comme un ami, alors les voyous qui ont touché à votre fille serait déjà en train de souffrir. Et si, par hasard, un homme comme vous avait à se plaindre d'un ennemi,

Mots et valeurs clefs : « amitié », « respect ».

alors son ennemi deviendrait le mien. Et il aurait très peur de vous.

Lentement, Bonasera courbe la tête et murmure :

BONASERA

Soyez mon ami.

En apparence, le Don réclame une relation d'ami à ami, c'est-à-dire d'égal à égal. Mais Bonasera n'est pas dupe. Il sait que ce que le Don demande réellement, c'est une relation de maître à esclave. Aussi courbe-t-il la tête et répète-t-il le mot clef, « ami », mais qu'il faut désormais entendre avec sa nouvelle signification : « votre serviteur ».

On a ici une parfaite illustration de la technique du vortex au sein d'une scène. Cet exercice complet sur la justice, avec son contraste entre la justice légale américaine et la justice personnelle, descend en tourbillonnant vers le mot clef et la phrase clef de la scène. C'est là l'œil du vortex, qui présente l'expérience typique du Parrain avec un maximum de puissance dramatique.

BONASERA

Parrain.

DON CORLEONE

Bien, un jour, et ce jour ne viendra peut-être jamais, je vous demanderai de faire quelque chose pour moi.

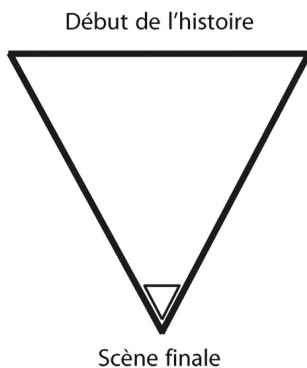
Le mot clef « Parrain » est immédiatement suivi d'une réplique qui est vaguement familière et vaguement inquiétante, bien que l'on ne sache pas encore pourquoi. C'est une phrase tirée de « Faust », que l'on retrouve aussi dans de nombreux contes de fées. Bonasera est satisfait d'avoir obtenu une forme de justice de la part du Parrain, même si ce n'est pas ce qu'il a demandé. Il ne comprend donc pas qu'il vient de faire un pacte avec le diable.

Mot clef suivi d'une phrase clef : « Parrain » = diable. Impact dramatique maximum, et nous sortons de la scène.

Il s'agit là d'une scène brillamment écrite. Et sa qualité provient de l'utilisation des trois pistes de dialogue et de l'œil du vortex.

Scène finale

Cette fin, qui est la pointe du triangle inversé de l'histoire, est à la fois un « procès » – Connie accuse Michael de meurtre – et un couronnement. Cette dernière scène fait écho à l'ouverture. On passe de l'expérience type du Parrain qui se termine sur un pacte diabolique au couronnement d'un nouveau roi démoniaque.



• **Position dans l'arc du personnage** Michael est accusé d'être un assassin par sa sœur en même temps qu'il achève son ascension en devenant le nouveau Parrain. Michael atteint également une sorte d'aboutissement dans son mariage avec Kay, les erreurs qu'il a commises étant irréparables.

• **Problèmes** Comment élaborer un argument moral contre Michael sans pour autant *le lui faire accepter*.

• Stratégie

1. Mettre cet argument dans la bouche de Connie, une femme, qui plus est hystérique, et ainsi le discréditer aux yeux de Michael.

2. Ne pas attribuer la prise de conscience à Michael mais à Kay. Et ne pas fonder cette prise de conscience sur les propos de Connie mais sur ce que Kay voit en son mari.

• **Désir** Connie veut accuser Michael du meurtre de Carlo.

• **Aboutissement** La porte se referme sur le visage de Kay.

• **Adversaires** Michael, Kay.

• **Plan** Connie utilise un plan direct : elle accuse Michael du meurtre de son mari devant tout le monde.

• **Conflit** Le conflit commence à un degré intense puis se dissipe à la fin.

• **Rebondissement ou révélation** Michael ment à Kay, mais Kay voit ce que Michael est devenu.

• **Débat moral et valeurs** Connie affirme que Michael est un assassin sans cœur qui ne se préoccupe pas d'elle. Michael se contente de réfuter ses accusations en suggérant qu'elle est malade ou

hystérique et qu'elle a besoin de voir un médecin. Puis il nie devant Kay.

- **Mots clefs** Parrain, empereur, assassin.

INT. JOUR : BUREAU DU DON

Connie se précipite dans la maison où se trouvent Michael et Kay et entre dans le bureau.

CONNIE

Michael ! Espèce de salaud ! Tu as tué mon mari. T'attendais que papa soit mort pour faire ce que tu veux ! T'as tué Carlo ! Tu crois que c'est à cause de lui que Sonny est mort mais tout le monde le croit. T'as jamais pensé à moi. Tu te fiches pas mal de moi.

(Elle pleure.)

Qu'est-ce que je vais faire maintenant ?

KAY

Connie...

CONNIE

Pourquoi tu crois qu'il a retenu Carlo à la maison ? Je te dis que c'est parce qu'il avait décidé de le tuer c'est tout. Quand je pense que c'est le parrain de notre fils. Mais t'es un salaud ! Un assassin ! Tu veux savoir combien de types il a fait tuer avec Carlo ? C'est en première page ! Regarde les journaux ! C'est ça ton mari.

MICHAEL

Faites-la monter. Appelle un médecin.

Le garde du corps saisit Connie gentiment mais fermement par les bras et l'emmène.

Kay est sous le choc, fixant Michael avec stupeur. Il sent son regard posé sur lui.

MICHAEL

Elle est hystérique. Hystérique...

Kay ne le lâche pas des yeux.

KAY

Michael, est-ce que c'est vrai ?

MICHAEL

Ne me pose pas de question sur mes affaires.

KAY

Est-ce que c'est vrai ?

MICHAEL

Pas de question sur mes affaires ! [...] D'accord, c'est la seule fois... la seule fois que je t'autorise à me parler de mes affaires.

Elle le fixe droit dans les yeux. Il soutient son regard, si intensément qu'on sait qu'il va lui dire la vérité.

KAY

C'est vrai ? C'est...

MICHAEL (*APRÈS UN LONG MOMENT*)

Non.

Soulagée, elle se jette dans ses bras. Il l'enlace puis l'embrasse.

KAY

Je crois qu'on a vraiment besoin d'un verre.

INT. JOUR : CUISINE DU DON

Kay va dans la cuisine préparer les verres. À travers la porte ouverte, elle voit Clemenza, Neri et Rocco Lampone entrer dans le bureau avec leurs gardes du corps.

Elle regarde avec curiosité tandis que Michael, à l'aise, une main sur les hanches tel un empereur romain les reçoit. Les *caporegimes* se tiennent devant lui.

Clemenza prend la main de Michael et la baise.

CLEMENZA

Don Corleone...

Le sourire s'efface du visage de Kay tandis qu'elle observe ce que son mari est devenu.

ÉCRIRE LES SCÈNES – EXERCICE D'ÉCRITURE N° 9

• **Transformation du personnage** Avant d'écrire quelque scène que ce soit, vous devez formuler la transformation de votre héros en une seule phrase.

• **Construction des scènes** Lorsque vous construisez une scène,

posez-vous les questions suivantes :

1. Quelle position occupe cette scène dans l'arc de votre héros et de quelle façon cette scène l'amène-t-il à l'étape suivante de son développement ?
2. Quels problèmes devez-vous résoudre et que devez-vous accomplir dans cette scène ?
3. Quelle stratégie allez-vous utiliser pour y parvenir ?
4. À quel personnage appartient le désir qui mènera la scène ? N'oubliez pas qu'il ne doit pas nécessairement s'agir de celui du héros de l'histoire.
5. À quoi aboutit le désir du personnage dans cette scène ?
6. Qui cherche à empêcher le personnage d'atteindre son objectif ?
7. Quel type de plan – direct ou indirect – utilisera votre personnage pour atteindre son objectif ?
8. La scène se terminera-t-elle à l'apogée du conflit ou y aura-t-il un apaisement ?
9. Cette scène comprendra-t-elle un rebondissement ou une révélation ?
10. À la fin de la scène, l'un des personnages fera-t-il un commentaire sur la nature profonde d'un autre ?

• **Scènes sans dialogues** Au départ, essayez d'écrire les scènes sans dialogues. Laissez les actions des personnages raconter l'histoire. Vous aurez ainsi une « pâte » que vous pourrez modeler et affiner à l'infini.

• **Écriture des dialogues**

1. *Dialogue narratif* : Réécrivez chaque scène en vous servant exclusivement de dialogue narratif (Piste 1), c'est-à-dire de dialogue concernant les actions des personnages dans l'intrigue.
2. *Dialogue moral* : Ajoutez à chaque scène du dialogue moral (Piste 2), c'est-à-dire des arguments qui permettent de définir les actions des personnages comme bonnes ou mauvaises ou des commentaires sur les valeurs des personnages (ce en quoi ils croient).
3. *Mots clefs* : Réécrivez de nouveau les scènes en mettant en valeur les mots, phrases, répétitions et sons clefs (Piste 3), c'est-à-dire les objets, images, valeurs ou idées qui jouent un rôle essentiel dans le thème de votre histoire.

Lorsque vous écrivez les trois pistes de vos dialogues, imaginez que vous êtes en train de faire le portrait de quelqu'un. Vous commencez par esquisser le contour du visage (dialogue narratif). Puis vous ajoutez les jeux d'ombre et de lumière qui donnent de la profondeur au visage (dialogue moral). Et vous finissez par dessiner les lignes et les détails les plus fins qui rendent ce visage unique (mots clefs).

• **Voix uniques** Veillez à ce que chaque personnage ait une façon de s'exprimer unique.

1. Traduction de Charlotte Pressoir et V. Leconte (*N.d.T.*).
2. Traduction de P. Lorain (*N.d.T.*).
3. Traduction d'Annie Saumont (*N.d.T.*).
4. Traduction de Victor Llona, Bibliothèque électronique du Québec.

L'histoire sans fin

Une grande histoire est immortelle. Et il ne s'agit pas là d'une platitude ou d'une tautologie. Une grande histoire continue d'affecter le public bien après avoir été racontée pour la première fois. Elle continue littéralement de se raconter d'elle-même. Mais comment une histoire peut-elle devenir une chose vivante qui ne mourra jamais ?

Une histoire sans fin n'est pas une histoire qui est tellement intéressante qu'elle en devient inoubliable. On ne peut créer une histoire sans fin qu'en utilisant certaines techniques liées à la structure narrative. Mais avant de présenter ces techniques, nous devons examiner l'inverse de l'histoire sans fin : l'histoire dont la vie et la puissance sont écourtées par une fin factice. Il existe globalement trois types de fins factices : la fin prématurée, la fin arbitraire et la fin fermée.

Une fin prématurée peut être due à de nombreuses causes, parmi lesquelles la prise de conscience précoce. Une fois que le héros a eu sa grande prise de conscience, son développement est achevé, et tout ce qui se produit ensuite est sans intérêt du point de vue de l'intrigue. La deuxième cause de fin prématurée est le héros qui réussit trop vite. Si on lui donne ensuite un nouveau désir, on commence une nouvelle histoire. Et la fin prématurée peut également être due à une action entreprise par le héros et qui n'est pas crédible, parce qu'elle n'est pas organiquement adaptée à la personnalité du personnage. Quand on force les personnages, et plus particulièrement le héros, à agir de façon peu vraisemblable, on fait immédiatement et brutalement sortir le public de l'histoire, les « rouages » apparaissant à la surface. Le public comprend que si le personnage entreprend cette action, c'est parce que *vous* avez besoin qu'il l'entreprenne (mécanique) et non pas parce qu'il a besoin de l'entreprendre (organique).

Une fin arbitraire est une fin qui se produit sans raison apparente. Les fins arbitraires sont presque toujours dues à une intrigue non organique. L'intrigue ne suit pas le développement d'une entité unique, qu'il s'agisse d'un seul personnage principal ou d'une

unité sociale. Si rien ne se développe, le public n'a pas la sensation que quelque chose va arriver à terme ou s'achever. On trouve un exemple classique de ce type de fin dans *Les Aventures de Huckleberry Finn*. Twain suit le développement de Huck, mais du fait de l'intrigue périple qu'il utilise, son héros finit littéralement dans une impasse. Twain est contraint de s'appuyer sur la coïncidence et le *deus ex machina* pour achever son histoire, décevant ainsi tous ceux qui avaient trouvé le reste du récit particulièrement brillant.

Le type de fin factice le plus courant est la fin fermée. Le héros accomplit son objectif, a une prise de conscience simple et vit dans un nouvel équilibre où tout est calme. Ces trois éléments structurels donnent au public le sentiment que l'histoire est achevée et que le système s'est refermé. Mais c'est faux. Le désir ne s'arrête jamais. L'équilibre est temporaire. La prise de conscience n'est jamais simple et elle ne peut garantir au héros de vivre heureux jusqu'à la fin de ses jours. Une grande histoire étant toujours une chose vivante, son dénouement ne peut être plus définitif et plus certain qu'aucune autre partie de l'histoire.

Mais comment créer cette sensation de souffle, de pulsation, d'évolution perpétuelle qui perdure bien après que le dernier mot a été lu ou que la dernière image a été vue ? Pour le savoir, il faut revenir là où nous avons commencé, à la définition essentielle de l'histoire, qui est une *structure dans le temps*. L'histoire est une unité organique qui se développe dans le temps, et elle doit *continuer de se développer* bien après que le public a cessé de la regarder.

Comme l'histoire est toujours un tout, et que la fin se trouve dans le début, une bonne histoire s'achève toujours *en signalant au public de revenir au début pour la vivre à nouveau*. L'histoire est un cercle sans fin – un ruban de Möbius – qui est toujours différente car le public est toujours en train de la repenser à la lumière de ce qui vient de se produire.

Pour créer une histoire sans fin, le plus simple est de passer par l'intrigue, en terminant l'histoire sur un rebondissement. Cette technique consiste à créer un équilibre *apparent*, que l'on détruit immédiatement à l'aide d'une dernière surprise. Ce retournement amène le public à repenser l'ensemble des personnages et des actions qui l'ont mené à ce point. Tel un détective qui lit les mêmes indices mais y voit une réalité très différente, le lecteur ou spectateur se dépêche de revenir mentalement au début de l'histoire et de battre de nouveau les cartes pour parvenir à une nouvelle combinaison.

Cette technique est exécutée de façon magistrale dans *Sixième Sens* au moment où le public découvre que le personnage joué par Bruce Willis est mort depuis le début de l'histoire. Sa mise en pratique est encore plus époustouflante dans *Usual Suspects*, au moment où le

narrateur faiblard sort du commissariat de police et se transforme sous nos yeux en un terrible adversaire qu'il a lui-même créé, Keyser Söze.

Le rebondissement-retournement, quoique spectaculaire, reste néanmoins un moyen limité de créer une histoire sans fin. Car il ne vous offre en réalité qu'un nouveau cycle avec le public. Les lecteurs ou spectateurs n'avaient pas pensé à cela au début. Mais maintenant, ils savent. Il n'y aura plus d'autres surprises. En utilisant cette technique, on n'obtient pas tant une histoire sans fin qu'une histoire racontée deux fois.

Certains auteurs disent que l'on ne peut créer une histoire sans fin avec une intrigue trop puissante, une intrigue qui domine trop les autres éléments narratifs. Car même les intrigues qui se terminent sur un grand retournement laissent au public la sensation que tous les volets de la maison sont désormais fermés. La clef a été tournée ; le puzzle est achevé ; l'affaire est conclue.

Pour raconter une histoire qui paraisse toujours différente, il n'est pas nécessaire de tuer l'intrigue. Mais il faut utiliser chacun des systèmes du corps de l'histoire. En tissant une tapisserie complexe composée des personnages, de l'intrigue, du thème, des symboles, des scènes et des dialogues, vous permettrez aux lecteurs ou spectateurs de raconter de nouveau l'histoire à l'infini. Ils devront repenser tellement d'éléments narratifs que les possibilités de combinaisons deviendront illimitées et que l'histoire vivra pour toujours. Voici quelques-unes seulement des méthodes que vous pouvez utiliser dans votre histoire pour en faire une tapisserie infinie :

- Le héros échoue et n'assouvit pas son désir, mais les autres personnages manifestent un nouveau désir à la fin de l'histoire. On empêche ainsi le récit de se fermer et on montre au public que le désir, même vain ou irréalisable, ne meurt jamais (« Je veux, donc je suis »).

- Faire passer un adversaire ou un personnage secondaire par une transformation étonnante. Cette technique peut amener le public à revoir l'histoire en considérant ce personnage comme le véritable héros.

- Placer un grand nombre de détails dans l'arrière-plan de l'univers du récit, des détails qui peuvent, lorsque l'histoire est répétée, passer au premier plan.

- Ajouter des éléments de texture – aux personnages, au débat moral, aux symboles, à l'intrigue et à l'univers du récit – qui deviennent beaucoup plus intéressants une fois que l'on a vu les surprises de l'intrigue et la transformation du héros.

- Créer une relation entre le narrateur et les autres personnages qui changera complètement de sens une fois que le public aura pris

connaissance de l'intrigue. Le narrateur peu fiable ne constitue qu'un moyen parmi bien d'autres de parvenir à cette fin.

- Rendre le débat moral ambigu, ou ne pas révéler ce que le héros décide de faire lorsqu'il est confronté au choix moral final. Aussitôt que vous dépassez le stade du débat moral simple – le bien contre le mal –, vous forcez le public à réévaluer le héros, les adversaires et tous les personnages secondaires pour déterminer ce qui constitue une bonne ou une mauvaise action. En dissimulant le choix final, vous obligez les lecteurs ou spectateurs à remettre de nouveau en question les actions du héros et à s'interroger sur ce choix dans le contexte de leurs propres vies.

Le principal problème auquel nous avons été confrontés dans cet ouvrage a été d'exposer une poétique pratique – les techniques de narration que l'on retrouve dans toutes les formes d'histoires. Cela impliquait d'expliquer de quelle façon on peut créer une histoire vivante complexe qui se développe dans l'esprit des lecteurs ou spectateurs et ne meurt jamais. Cela signifiait également qu'il fallait surmonter ce qui apparaissait comme une affreuse contradiction : narrer une histoire qui ait un attrait universel mais qui soit également totalement originale.

Notre solution a été de vous présenter les rouages secrets du fonctionnement du monde de l'histoire. Nous voulions que vous découvriez le code dramatique – la façon dont les êtres humains évoluent et changent au cours de leur vie – dans toute sa splendeur et sa complexité. Ce livre présente beaucoup de techniques qui permettent d'exprimer le code dramatique dans une histoire puissante et originale. Si vous êtes sérieux, vous ne cesserez jamais de les étudier et de les mettre en pratique.

Mais la maîtrise technique n'est pas suffisante. Permettez-moi de finir sur un dernier dévoilement : *vous* êtes l'histoire sans fin. Si vous voulez raconter la grande histoire, l'histoire sans fin, vous devez, à l'instar de votre héros, affronter personnellement les sept étapes. Et vous devez le faire à chaque fois que vous écrivez une nouvelle histoire. J'ai essayé de vous fournir le plan : les stratégies, tactiques et techniques qui vous aideront à atteindre votre objectif, combler vos besoins et créer un stock illimité de prises de conscience. Devenir maître dans l'art de la narration n'est pas une tâche aisée. Mais si vous apprenez la technique et si vous faites de votre vie une grande histoire, votre capacité à raconter de fabuleux récits vous étonnera.

Si vous savez vraiment lire – et je n'ai aucun doute là-dessus –, vous n'êtes plus la personne que vous étiez en commençant ce livre. Maintenant que vous l'avez lu une fois, si je peux me permettre... eh bien, vous savez ce qui vous reste à faire.

Remerciements

Ce livre n'aurait jamais pu exister sans mon agent, Noah Lukeman, et mon éditrice, Denise Oswald, qui, avec ses collègues, m'a fait bénéficier du traitement de première classe pour lequel les éditions Farrar, Straus and Giroux se sont rendues célèbres.

Beaucoup de gens m'ont donné de très utiles conseils à propos de cet ouvrage et du processus d'écriture, en particulier Tim Truby, Patty Meyer, Bob Ellis, Alex Kustanovich et Leslie Lehr, que je remercie.

Ce livre s'est aussi beaucoup enrichi grâce à mes anciens étudiants, dont l'enthousiasme pour l'écriture m'a poussé à rechercher à expliquer de façon claire comment mettre en pratique les théories narratives.

J'aimerais remercier tout particulièrement Kaaren Kitchell, Anna Waterhouse, Dawna Kemper et Cassandra Lane, qui, malgré leurs occupations d'auteurs, ont pris le temps de me donner des centaines de conseils pour améliorer cet ouvrage. Un écrivain a avant tout besoin de bons lecteurs, et ce sont les meilleurs d'entre tous.

Un grand merci à Ollivier Pourriol, un ami véritable, pour avoir rendu possible cette belle nouvelle édition grâce à son savoir en matière de narration, à ses conseils avisés et à son engagement passionné. Merci à Muriel Levet pour sa traduction, et à Yann Raynal pour son infatigable recherche de l'excellence. Je suis aussi extrêmement reconnaissant à Elsa Lafon d'avoir offert une nouvelle demeure à ce livre chez Michel Lafon, où je sais que nous pourrons toucher de nouveaux lecteurs et, parmi eux, les auteurs de demain.

Enfin, je souhaiterais remercier les scénaristes, romanciers et dramaturges dont les récits si bien écrits m'ont incité à explorer l'anatomie de la fiction. Ces auteurs étonnants, merveilleux, qui nous offrent à tous un cadeau à la valeur inestimable, sont les véritables stars de ce livre.